
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
%OFICIAL
Nº7 495 PTAS. 2,98 EUROS
GRATIS
DOBLE PÓSTER GIGANTE
SOUL REAVER
RIDGE RACER TYPE 4
SOUL REAVER > SILENT HILL
KAGERO DECEPTION II > PARASITE EVE
DINO CRISIS > ALIEN RESURRECTION
ESPECIAL TERROR
VAS A PASAR MUCHO MIEDO...
RIDGE RACER TYPE 4
ANÁLISIS COMPLETO
PLAYSTATION 2
¡TODOS LOS DATOS!
TOMB RAIDER II
GUÍA PLATINUM
METAL GEAR SOLID
SEGUIMOS LOS PASOS DE SNAKE
LOS MEJORES JUEGOS
TODOS LOS GÉNEROS
LOS TÍTULOS IMPRESCINDIBLES
NUESTROS FAVORITOS
¡¡GANA!!
10 VOLANTES
RACE 32/64 SHOCK 2
5 CARTUCHOS
XPLORER
8 421174 023497 99007
editorial aurum
PREVIEWS GRAN TURISMO 2 > SYPHON FILTER > GEX 3 > EXPEDIENTE X... Y 11 MÁS ANÁLISIS DARK STALKERS 3 > HARD EDGE > NFS IV... Y 13 MÁS GUÍAS POPULOUS > AKUJI > THE GRANSTREAM SAGA > ALUNDRA PERIFÉRICOS CONTROLADORES INALÁMBRICOS > 2 VOLANTES DUAL SHOCK > ANALOG DUAL FORCE NOTICIAS EMULADOR PSX PARA PC REPORTAJE VIDEOJUEGOS EN TV > METAL GEAR SOLID 1.5...



Nº 7 Mayo 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de Arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera, Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98

SUMARIO

ACTUALIDAD 6

AL HABLA 14

EXTRAS

CUENTA ATRÁS 23

DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.



DIRECTORIO DE JUEGOS

noticias psx

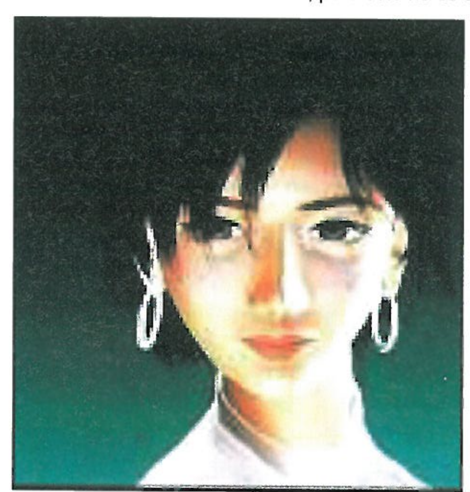
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

LA PLAYSTATION 2 LLEGARÁ A EUROPA EN OTOÑO DEL 2000

LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SERÁN COMPATIBLES Y SU POTENCIA SUPERA A LA DE LOS PC Y LA DE LA DREAMCAST

Sony presentó oficialmente el proyecto de una segunda generación de PlayStation –aún sin nombre, así que la seguiremos llamando 'PlayStation 2'– el pasado 2 de marzo. Al igual que la Play actual se llamó 'Project X' durante su desarrollo, se ha dicho que el nombre en clave del nuevo proyecto es 'Project Y' y que, por lo tanto, la abreviación sería 'PS-Y', pero esto no es oficial. Lo que si está bautizado es su motor: 'Emotion Engine', toda una bestia.

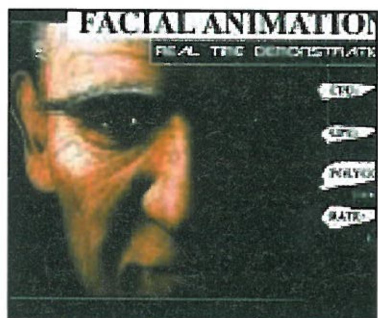
Ahora ya no son rumores: es una realidad. Como proyecto, claro está, porque la consola todavía no existe ni existirá hasta dentro de un tiempo. Concretamente, hasta marzo del año 2000 en Japón y otoño de ese mismo año en Estados Unidos y Europa. Teniendo en cuenta que la industria de los videojuegos tiende a ser muy optimista a la hora de hacer previsiones de fechas, eso significa que, con un poco de suerte, le podremos pedir la PlayStation 2 a Papá Noel para la Navidad del 2000.



Reiko está más guapa y tiene más polígonos que nunca en la PlayStation 2.

Si nos la trae o no ya será otra historia: el precio es lo que más puede variar, pero de entrada las primeras cifras oscilan entre 37.000 y 60.000 pesetas (obviamente, Sony no ha hablado ni de pesetas ni siquiera de euros ni dólares, sino de yenes: entre 30.000 y 50.000). Está claro que, con las características se han detallado, no podía valer 20.000 pelas. De hecho, ése es una de las claves que algunos han empezado a señalar como el "gato encerrado" en el nuevo proyecto: hay quienes dudan que Sony pueda producir chips tan potentes de forma masiva a un precio razonable.

Y es que la potencia de la nueva máquina es apabullante. No nos meteremos aquí en números, bits, polígonos y comas flotantes porque para eso ya está el gráfico (en esta misma página), pero para que os hagáis una idea, los desarrolladores se asustaron. Las demos que ha mostrado Sony de lo que será capaz de hacer su consola de próxima generación –vídeos generados por el Emotion Engine de *Ridge Racer Type 4*, *Crash Bandicoot*, *Gran Turismo*, *Final Fantasy Movie*, *Tekken 3* y un par de juegos más– dejaron a todos los presentes totalmente deslumbrados. Y no porque Reiko les guiñara el ojo en un pícaro gesto que se ha convertido en todo un símbolo de la PlayStation 2, sino por las mareantes cifras que, al fin y al cabo, se resumen en tres palabras: potencia, potencia y potencia. Lo nunca visto en una consola.



Un jefazo de Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, afirma que su sueño es "combinar música y películas para crear un nuevo nivel de entretenimiento digital". Según él, el Emotion Engine hará posible que el jugador perciba detalles imposibles hasta ahora en muchos aspectos: inteligencia de los personajes, comportamientos, simulaciones físicas...

PLAYSTATION 2 EN NÚMEROS

Procesador	128 bits (reales)
Soporte del software	DVD-ROM (y CD-ROM)
Velocidad	300 MHz
Caché	16 KB
Memoria	32 MB + 4 MB de VRAM para gráficos + 2 MB para sonido
Vídeo	MPEG 2
Velocidad gráficos	150 MHz
Procesador de gráficos	2.400 millones de megapixels
Polígonos/segundo	75 millones (que se quedan en 20 si los gráficos tienen efectos de luz, texturas...)
Sonido	3D, 48 canales

Y además: sistema operativo Linux, interfaz USB, Firewire, puerto PCMCIA y módem.

La placa base de la sucesora de la PlayStation.



LOS JUEGOS SON LA CLAVE

Pero la superioridad técnica de la Nintendo 64 no ha sido suficiente para barrer a la Play, ni mucho menos. El fenómeno PlayStation (más de 50 millones de consolas en el mundo y cerca de millón y medio en España) ha demostrado que el

factor crucial que determina las ventas son los juegos. Al fin y al cabo, es lógico: ¿para qué sirve la potencia de la máquina si luego no hay buenos títulos que llevarse *a la boca*? Actualmente hay un montón de estudios programando para PlayStation, pero no todos tienen la capacidad necesaria para desarrollar palabras tan mayores como las que harán lucir a la PSX 2 en todo su esplendor. Más bien son sólo unos pocos los que disponen de recursos para hacerlo.

Sin embargo, eso no significa que vaya a faltarle software a la nueva máquina, ni mucho menos. Entre las compañías que ya han manifestado su apoyo a la PlayStation 2 figuran Konami, Square, Namco, Capcom, Enix y ASCII. Entre los títulos más apetitosos que se prevén se encuentran numerosas secuelas: Final Fantasy IX, Resident Evil 3, Tekken 4, Crash Bandicoot 4 y nuevas entregas de Gran Turismo, Tomb Raider, Ridge Racer. También se ha rumoreado que Square podría estar preparando un nuevo RPG basado en *La guerra de las galaxias*.

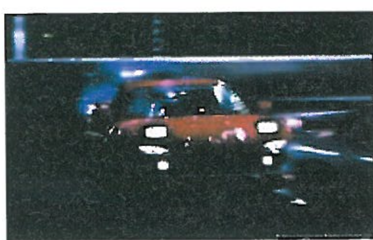
Además, tal como pinta la cosa, lo más probable es que los desarrolladores hagan todo lo posible por subirse al carro del futuro y se pongan las pilas, ya que la industria de los videojuegos empieza a ir muy, muy en serio en todo el mundo.

En todo caso, la gran noticia para los usuarios actuales de PlayStation es la confirmación de que su segunda generación podrá leer los juegos de la primera (¡más de 3.000 en Japón!). Es decir, que serán compatibles tanto en software como en hardware y, por lo tanto, podremos jugar a los títulos de PlayStation (se verán exactamente igual, ni mejor ni peor) y utilizar sus periféricos con la nueva máquina. Conseguir esto es tan fácil como incluir en la PSX la CPU de nuestra gris actual, pero en un principio no estuvo claro que esto fuera a ser así y todos los *PlayStationeros* esperábamos ansiosos esta información. Sony y el posible éxito de su próxima consola han ganado muchos enteros con este simple gesto.

TENDRÁ DE TODO

Las posibilidades de la PSX 2 no se acaban en la potencia de su chip, sino que tendrá un montón de alicientes extra. De entrada, un sistema operativo con fama de ser más estable que el Windows CE de Microsoft que lleva la Dreamcast: el Linux. También tendrá módem para permitir su conexión a Internet, interfaz USB y puerto PCMCIA. Estas dos últimas caracterísitcas servirán para que la consola se pueda conectar a un montón de periféricos, desde joysticks y teclados hasta impresoras y cámaras fotográficas digitales. Todo esto son potencialidades que, aunque no permiten hablar aún de utilidades concretas, pueden facilitar mucho la ampliación y actualización de la consola.

El hecho de que el soporte de los juegos sea el DVD no significa que vaya la consola pueda leer películas en DVD de buenas a primeras. Sony ha confirmado que esto no será posible de entrada, pero ha insinuado que más adelante se podría comercializar algún artilugio que permitiera hacerlo. Todo lo que se vaya rumoreando, sabiendo y concretando de la próxima generación de PlayStation pasará por las *Noticias* de *PlanetStation*, así que pásate por aquí cada mes para seguir informado de las todas las novedades.



PSX 2 vs DREAMCAST: EL PIQUE ESTÁ SERVIDO

La guerra de las consolas está más al rojo vivo que nunca. Hasta hace tan sólo un mes y medio, la Dreamcast de Sega era la reina del mambo. Desde hace unas semanas, la PlayStation 2 de Sony le ha robado el protagonismo. La compatibilidad con su antecesora, nuestra gris, es una de las ventajas con que parte, ya que la Dreamcast tardará mucho en tener un elenco de títulos tan espectacular.

Pero la cantidad de juegos no es el único punto en que la PSX 2 supera a la DC. También la potencia le hará sombra a la nueva criatura de Sega (en la sección *Otros planetas* del Planet 1 especificamos sus características técnicas). Según Sony, el Emotion Engine es varias veces más potente que el Pentium III y, respecto a la Dreamcast, se ha dicho que la PSX 2 podría manejar entre 9 y 50 veces (según las fuentes) más imágenes 3D que la DC. No cabe duda de que se trata de una tecnología que, hoy por hoy, resulta superavanzada, pero como dijo un responsable de Sega America, Bernie Stolar, "la máquina de Sony suena impresionante sobre el papel, pero la realidad es que estamos hablando de algo que sólo existe sobre el papel. La Dreamcast ya es una realidad". Quién sabe de qué "animaladas" se hablará cuando la PlayStation 2 se ponga a la venta...

Además, Sega piensa contratacar: Stolar sugirió que la Dreamcast podría tener también DVD "cuando sea el momento".

También Nintendo entrará en liza con Sega y Sony, por supuesto. Los rumores de una sucesora de la Nintendo 64 para el año 2000 o 2001 ya circulan por ahí y promete cifras aún más espectaculares que la descendiente de la Play.



BREVES

Metal Gear Solid 1,5
¡Esto es el colmo! Aún no tenemos *nuestro MGS* y Konami ya anuncia una nueva versión revisada de esta obra maestra, que saldrá en Japón el próximo verano. Se llamará *Metal Gear Solid Integral* e incluirá mejoras (¡pero si ya era perfecto!): 300 escenarios en el modo de entrenamiento, capacidad para moverse y atacar desde la perspectiva en primera persona, misiones adicionales, compatibilidad con la PocketStation, voces en inglés y subtítulos opcionales en japonés o inglés.

Más *Resident Evil* para Play
Se rumorea por Internet que Capcom sacará una nueva entrega de la saga de los zombis para PlayStation: Resident Evil: Nemesis. La historia se retomará 24 horas antes del final de RE 2 y contará lo que pasó entre la primera parte y la segunda.

Últimas noticias de piratería
Por una parte, el pasado mes de marzo se dictó la primera sentencia por piratería de videojuegos, según informa la FAP. Rafael Paredes, Vicente Serrano, Caridad Ibáñez y Vicente Ortiz han sido condenados en Sevilla a seis meses de prisión y a indemnizar a los perjudicados con más de dos millones de pesetas. Los procesados copiaban y vendían videojuegos en el local *Ecoinformática* y luego los vendían en el mercadillo de la "Alameda de Hércules".

Por otra parte, la FAP ha asesorado dos nuevas intervenciones de la policía y la guardia civil, esta vez en Palma de Mallorca y en Pinto (Madrid). En Valencia también se ha culminado una operación a raíz de la cual fueron detenidas tres personas.

Die Hard Trilogy II
Aunque no será Probe (el desarrollador del primer *Die Hard Trilogy*) quien lo lleve a cabo, parece que ya está en camino una secuela de esta adaptación de *La junga de cristal*. Sólo se sabe que no será "más de lo mismo" sino que se explorarán nuevas áreas de juego. ¿Volverá a incluir tres títulos en uno?

RÁNKINGS

los diez mejores juegos de la historia PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1. Tekken 3
2. Gran Turismo
3. Resident Evil 2
4. Final Fantasy VII
5. Medievil
6. Colin McRae Rally
7. Tomb Raider II
8. Tomb Raider III
9. FIFA 99
10. Spyro the Dragon

los diez juegos más vendidos
En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX
1. Bichos
2. FIFA '99
3. Resident Evil (P)
4. Hércules (P)
5. Crash Bandicoot (P)
6. Colin McRae Rally
7. Soul Blade (P)
8. Gran Turismo
9. Tekken 2 (P)
10. Crash 3: Warped

N64
1. FIFA '99
2. Zelda 64
3. Star Wars: RS
4. Turok 2: Seeds of Evil
5. V-Rally '99
6. Quake 64
7. 1080º Snowboarding
8. Copa del Mundo: F '98
9. Banjo Kazooie
10. Mission: Impossible

PC
1. PC Futbol 7.0
2. Sim City 3000
3. Baldur's Gate
4. Superbike World Championship
5. Starcraft: Brood War Exp. Set
6. Rainbow Six
7. Apache-Havoc
8. Blade Runner
9. F/A-18 Fuerzas Armadas Españolas
10. Worms Arageddon

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Ediciones Aurum
Concurso *"Los 10 mejores juegos"*
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 5 DE PLANETSTATION

Concurso Race 32/64 Shock 2
La novedad de este volante de Guillemot es el "efecto estéreoschock" (respuesta B), y los 10 afortunados que se recibirán en su casa un Race 32/64 Shock 2 son:
Miguel Esteve (San Vicente, Alicante)
Mª Carmen Viudez (Tarragona)
José Ramon Valbuena (Leganés, Madrid)
Mariano Bellido (Palmanova, Baleares)
José Hernández (Almería)
Manuel Calzado (Andújar, Jaén)
Luis Miguel Fernández (Villafranca Cab., Toledo)
Pablo Iglesias (O Porriño, Pontevedra)
Olegario Blanco (Avilés, Asturias)
Francisco Javier Riera (Santa Cruz de Tenerife)

Concurso *Scars*
Los coches de este juego tienen nombre de animal (opción C). Entre los que contestaron correctamente, estos son los 10 que han ganado un ejemplar de *Scars*:
Rafael Rején (Medina Sidonia, Cádiz)
David Fernández (Terrassa, Barcelona)
Félix Hortelano (Pinto, Madrid)
Aron Sánchez (Santa Cruz de Tenerife)
Néstor Gómez (Talavera de la Reina, Toledo)
Beatriz Echeverría (Rentería, Guipúzcoa)
Azterio Hernández (Las Palmas de Gran Canaria)
Octavio Arroyo (Laguna de Duero, Valladolid)
Víctor Rodal (Ferrol, La Coruña)

Concurso *Los 10 mejores juegos*
Este mes, el premio es un mando, una camiseta y una gorra, todo de *PlanetStation*:
Alejandro Díaz (Valencia)
Iker Pérez (Madrid)
Antonio Peñalver (Paiporta, Valencia)




SATÉLITE USA



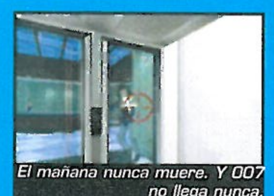
A nuestra corresponsal en Estados Unidos, Cat Bucannon, le ofrecieron presentar la gala de los Oscar, pero dijo que tenía un compromiso con *PlanetStation* y que no podía fallar. Ni siquiera pudo ver la ceremonia por televisión. Pero ella, tan contenta como siempre, nos cuenta de viva voz todo lo que ha podido averiguar.



He oído rumores de que Black Ops Entertainment –los de la notable aventura subacuática *Treasures of the Deep*– está quemándose las cejas con un juego de lucha que cuenta con licencia de *Jurassic Park*. Detrás del proyecto está también Electronic Arts, que tiene mucho interés en publicarlo. ¿Podremos ver un *tête-a-tête* entre T-Rex y los Raptors? En todo caso, esperamos que se luzcan más que con las anteriores adaptaciones de los dinosaurios del tío Steven.



Contender: ¡Te dejará KO!



El mañana nunca muere. Y 007 no llega nunca.



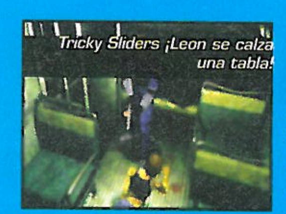
Más cosas de Black Ops Entertainment. También he oído que la fecha de lanzamiento del tan esperado juego de James Bond, *Tomorrow Never Dies*, ha vuelto a posponerse. Ahora dicen que lo sacarán a mediados de agosto, lo que resulta bastante fuerte teniendo en cuenta que la nueva película del mujeriego detective se estrenará en América el 19 de noviembre. Quizá deberían plantearse pasar del juego que tienen entre manos y ponerse manos a la obra con el próximo.



La creación más célebre de Marvel Comics ha puesto rumbo a la PlayStation dispuesta a tener su propio juego (¡nada de papeles secundarios en títulos protagonizados por los tipejos de *Street Fighter*!). Spiderman, el hombre araña, ha fichado por Activision para dar el salto a la gris. El juego será una aventura 3D y todavía no tiene fecha de lanzamiento prevista. Y tejiendo telarañas también está Sony, que acaba de comprar los derechos para sacar un juego basado en la película.



Spiderman: Los viejos heroes nunca mueren.



Tricky Sliders ¡Leon se calza una tabla!



Capcom cree que todavía no hemos tenido bastante *snowboard* y lanzará otro título de este deporte invernal esta primavera. Se llamará *Tricky Sliders* y las habladurías han propagado el rumor de que uno de los personajes secretos será el mismísimo Leon Kennedy (de *Resident Evil 2*). ¿Serán sus últimas vacaciones antes de reincorporarse a su puesto en el departamento de policía de Raccoon City?

bleem! PERMITE JUGAR A

El nuevo emulador cuesta 6.000 pesetas, se vende a través



No es el primer intento de trasladar los juegos de PlayStation al PC, pero sí el primero que se distribuye de forma comercial y el que más impacto está teniendo. Se llama *bleem!*, es un programa (software) y está a la venta desde el pasado 10 de abril. Pero ¡espera, espera! No te eches a la calle a buscarlo, porque sólo se vende a través de Internet: hay que pedirlo en la sede web de *bleem!* (www.bleem.com) y pagarlo con tarjeta de crédito. Te remitimos a sus páginas web para informarte acerca de las condiciones concretas, pero te adelantamos que los fabricantes de este emulador, que se encuentran en San Diego, parecen habérselo currado mucho para encontrar una empresa de transporte que les garantice un buen servicio (2 o 3 días para los envíos a Europa) a un precio razonable (unas 2.400 pesetas para fuera de Estados Unidos).

Y es que el entusiasmo se filtra por todos los textos (en inglés, por cierto) de la sede web de *bleem!* Sus creadores (que, como empresa, también se llaman Bleem) están muy orgullosos de su retoño y, además, su producto ha despertado una gran expectación. Los mensajes de correo electrónico les han desbordado completamente y han recibido miles de pedidos, ya que semanas antes de su comercialización lanzaron una oferta de reserva que suponía un descuento considerable: mitad de precio al principio y 3.750 pesetas los últimos días previos al lanzamiento oficial.

Seguramente todos ellos habían comprobado el funcionamiento de *bleem!* antes de comprarlo gracias a la demo gratuita que se puede descargar de la sede web (más de medio millón de internautas lo han hecho ya). Para ejecutar el programa no hay que tener un PC de última generación, ni mucho menos.

El software *bleem!* funciona en ordenadores "antiguos": Pentium a 166 MHz con 16 MB de RAM, tarjeta gráfica, lector de CD-ROM 2x, tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible y MB de disco duro. En cuanto al sistema operativo, debe ser Windows 95 o 98 con los drivers DirectX instalados (son gratuitos).

No es necesario disponer de tarjeta aceleradora 3D, pero *bleem!* puede aprovechar la potencia de las tarjetas compatibles con Direct3D. Sus creadores aseguran que una de las grandes ventajas del emulador es que aprovecha las mejoras del hardware del PC (más potente que el de la Play) para mejorar el aspecto de los juegos. Esto significa que sería posible disfrutar de los títulos que ya conocemos pero con una mayor calidad: mejores gráficos, más resolución, renderización más suave... Por este motivo afirman que *bleem!* es una manera de que los usuarios que ya tienen PlayStation les saquen más jugo y alarguen la vida de sus juegos para Play.

¿Y QUÉ OPINA SONY DE TODO ESTO?

Pues, al igual que le sucedió al recientemente lanzado emulador para Mac (el Virtual Game Station, del que hablamos en la sección *Otros planetas* del *Planet* 5), *bleem!* no ha sido bien recibido por Sony. Los dueños de la PlayStation intentaron bloquear la comercialización del programa, pero una vez más no lo consiguieron: un juzgado federal de San Francisco rechazó la petición de Sony, por lo que al cierre de esta edición de *PlanetStation* se mantenían las previsiones de empezar a venderlo a mediados de abril. Además, aparte de comercializarlo a través de la sede web de Bleem, la compañía planea hacerlo también a través de tiendas.

Los creadores del nuevo emulador ya se temían la reacción de Sony y son conscientes del obstáculo que ello puede suponer. Uno de los responsables de Bleem, David Herpolsheimer, declaró: "Nos pueden llegar a complicar mucho la vida con sus abogados". Aunque Sony no consiguió tampoco paralizar la comercialización del emulador para Mac, el Virtual Game Station de Connectix, el caso sigue abierto.

Herpolsheimer confiesa que la postura de Sony ante su producto fue un handicap desde el principio del desarrollo de *bleem!*, pero no creen que hay ninguna base legal para impedir su comercialización. La clave está en, como programa, el emulador es total-

PLAYSTATION EN EL PC

de Internet y funciona en ordenadores antiguos

mente original: no hay ni una pizca de código que no esté programada por ellos y de la que, por lo tanto, Sony pueda reclamar ningún derecho.

Además, los autores de *bleem!* creen que a Sony le tendría que interesar que hubiera emuladores de PlayStation para otras plataformas, ya que se trata de una forma de prolongar la vida de su consola y, por consiguiente, de seguir ingresando beneficios a través del software que licencian. Según Herpolsheimer, las ventas de la gris están bajando porque es una plataforma que ya ha agotado su ciclo de vida.

Sony no parece compartir esta opinión, pero a pesar de su oposición, Bleem sigue mostrándose abierta y confía en que la dueña de la Play y la industria en general se den cuenta de que *bleem!* tan sólo puede beneficiar e incrementar el fenómeno PlayStation.

GRANDES PLANES

Los fabricantes de *bleem!* confían mucho en su futuro y piensan potenciarlo al máximo. Por una parte, intentarán licenciarlo (es decir, vender los derechos) a desarrolladores de juegos para que lo incluyan gratuitamente con sus títulos. Esto sería una forma de llevar un juego de PlayStation al PC sin tener que hacer la conversión, que es mucho más costosa.

Por otra parte, la empresa tiene previsto desarrollar una versión de *bleem!* para Mac que, a diferencia del actual VGS de Connectix, no requeriría una máquina de última generación sino que bastaría con un "viejo" Power Mac.

Aunque todavía no hemos podido comprobar su funcionamiento, tenemos nuestro ejemplar pedido y prometemos informaros detalladamente en el próximo número.

SÓLO FUNCIONA CON JUEGOS ORIGINALES

Los fabricantes de *bleem!* lo tienen muy claro: la piratería es un mal endémico del mundillo de los videojuegos que hay que exterminar. Es una cuestión de principios. Afirman que hay que respetar el *copyright* (derechos intelectuales) del software porque comprar juegos originales es una forma de mostrar el respeto hacia las personas que los hacen.

De hecho, ellos mismos son desarrolladores y, por lo tanto, saben perfectamente que detrás de la industria lo que hay son personas que viven de ello. En su web afirman que, "aunque muchos *crackers* (piratillas) puedan pensar que lo que hacen es *joder* a las grandes compañías, en realidad lo que suele haber en algún lugar de la base de la cadena es un desarrollador independiente que es el mayor perjudicado". Además, los creadores de *bleem!* son conscientes de que los emuladores no tienen muy buena fama en la industria informática y quieren erradicar su mal nombre.

La amplia compatibilidad de *bleem!* es una de las claves de su éxito: en la lista de juegos que puede reproducir ya se encuentran más de 450 títulos y Bleem promete frecuentes actualizaciones gratuitas del programa para que sea capaz de leer el máximo de títulos posible.

BREVES

Pack de vuelo en Global Game

Los usuarios de PC se pueden dejar tentar por una oferta especial de la cadena de tiendas Global Game que incluye el juego *Combat Flight Simulator* y el joystick Sidewinder por 9.900 pesetas. Además, al comprar uno de estos packs, se entra en el sorteo de volantes con pedales de Microsoft.

Lara Croft en cómic

Pero no os emocionéis: la iniciativa es francesa y no se prevé traducir los cómics a otros idiomas. Al menos de entrada. Las aventuras seguirán la línea de los videojuegos (aventuritas a lo Indiana Jones), pero profundizarán en la personalidad y la historia de Lara. Por fin descubriremos su belleza interior, que es la que importa...

Sexo y Nintendo 64

Según una encuesta realizada por Nintendo, los usuarios de su N64 rinden más en la cama que la media de los ciudadanos británicos. Obviamente, no les han preguntado a ellos sino a sus compañeras de cama, pero aun así la investigación puede no haber sido del todo imparcial...

Piratería en Dreamcast

A pesar del sistema específico de protección que Sega ha desarrollado para su nueva consola, parece que en Japón ya han conseguido saltárselo y ya empiezan a circular copias piratas de los juegos. Pero para que funcionen hay que manipular la consola y meterle un chip que está demostrando tener unos efectos secundarios bastante indeseables: recalienta la consola y desajusta el lector. Sega ya planea proteger también su software para hacerle frente a este contratiempo.

Por otra parte, Meristation informaba hace unas semanas de que a los europeos y a los americanos nos llegará una Dreamcast sin módem incluido de serie, que es como se ha comercializado en Japón. El módem opcional de 56K se venderá aparte. ¡Pues sí que estamos bien!

Cruzada anti-recreativas

El estado norteamericano de Arkansas la ha tomado con las recreativas. Ha atribuido a la violencia de algunos juegos de estas máquinas parte de la culpa del fenómeno de la violencia entre sus jóvenes, y está estudiando la posibilidad de prohibirlas. El detonante fue una pelea entre dos menores que acabó en tiroteo. Pues vaya una manera de sacar conclusiones precipitadas.



SATÉLITE JAPO

No tiene la exhuberancia de su colega en los USA, pero **Shintaro Kanaoya** es buen chaval y un gran reportero. En lugar de presentar la gala de los Oscar le ofrecen un papel de extra en la próxima película de Jackie Chan, pero lo ha rechazado porque a él lo que le gusta es el plácido mundo de los videojuegos.

Acaba de llegar a nuestras arcade la última secuela de la saga *Street Fighter*, de Capcom. Se trata de *Street Fighter 3: 3rd Strike* y está causando un gran revuelo porque no sólo recupera a la mayoría de los favoritos del público sino que, además, introduce a cuatro nuevos personajes. Entre ellos, un cyborg llamado Twelve y un luchador místico que se autodenomina 'Q'. ¡Esto huele a nuevo bombazo de Capcom!



*SF3: 3rd Strike*Capcom golpea de nuevo.



To Heart ¡A ligar se ha dicho!

Aunque no se sabe mucho de él fuera de Japón, existe un género de juegos llamado 'romance' dentro del que ahora acaba de nacer un nuevo subgénero de estilo anime llamado *To Heart*. La dinámica es básicamente ésta: tienes dos meses para enamorarte del máximo de churris posible. Todas tienen su qué, pero la dificultad estriba en que su sofisticada inteligencia artificial les permite hacerse bastante las estrechas (y, aparte de enamorarte, tienes que seducirlas). ¿Les gustarán los amantes latinos?

Nuestro hijito preferido de *Final Fantasy*, *Chocobo's Magic Dungeon*, está a punto de tener un hermanito: *Chocobo's Magic Dungeon 2*. La secuela de la secuela contará con cameos de más personajes de *Final Fantasy* y en él los Chocobos dispondrán de más hechizos y habilidades, incluyendo una que les permitirá atravesar paredes. El juego, que estaba al caer mientras redactaba estas líneas, promete unos buenos mazacotes de texto.



CMD2 ¡Vuelven los pollos!



*Star Blazer*En busca del Dixan espacial.

El mundo se acaba, tienes que viajar a través de 12.000 años luz o más para recuperar un dispositivo limpiador de la atmósfera y todas las malvadas corporaciones que colonizan el espacio están dispuestas a lo que haga falta para arruinar tu misión. Bonito panorama el que presenta *Star Blazer*, un RPG basado en unos exitosos dibujos animados que llevan el mismo título. Cuando leas esto, ya estará en la calle y, por supuesto, ya me lo habré pasado (je, je).

VIDEOJUEGOS EN LA ONDA

Los videojuegos protagonizan uno de los fenómenos culturales más explosivos de esta década. Las cifras de ventas no ofrecen la menor duda al respecto, y el hecho de que los ingresos de taquilla de la industria cinematográfica en Estados Unidos hayan sido superados durante 1998 por la industria internacional del videojuego es un dato, cuando menos, contundente.

Pero aún hay más. El videojuego ha pasado de ser pieza de culto de una corriente popular joven y más o menos subteráránea a ser referente indispensable y reconocida fuente de inspiración para las nuevas tendencias e inquietudes en campos muy diversos: cine, arte digital, literatura, televisión, cómic...

***PlanetStation* está en el ajo y quiere que tú también lo estés. A lo largo de una serie de artículos y entrevistas que empezamos este mes queremos acercarte a los platós, estudios y mesas de edición de distintos espacios y cadenas de radio y televisión que tienen a los videojuegos como objeto de su programa-ción. Conoceremos las diferentes ofertas de ra-dio y televisión –canales temáticos, Canal Satélite, Vía Digital, La 2...– y charlaremos con sus responsables, presentadores, guionistas y demás personas que contribuyen a cubrir y difundir la actualidad del ocio digital. Empezamos este mes con CANAL SATÉLITE DIGITAL y su cadena temática dedicada al mundo de las nuevas tecnologías.**

CANAL C: *DOF 6* Y *ANTIPOP*: MANGA, VIDEOJUEGOS Y MÚSICA POTENTE

Estuvimos en las oficinas Canal C:, base de operaciones de Eduardo Jiménez, Miguel Villar y Luis Alis. Ellos son los superjóvenes responsables de *Dof 6*, un programa semanal de 30 minutos dedicado al mundo de los videojuegos: listas de éxitos, secuencias de juegos, intros, trucos, críticas y avances de próximos lanzamientos. Miguel, "Mike", es el realizador: se encarga de la imagen, la impresionante ambientación y el ultracañero apartado sonoro del programa. Los contenidos se los curran Luis Alis y Eduardo, que compatibiliza sus facetas de redactor y encargado de programación de la cadena con la de presentador del programa.

Aparte de ellos, nos hablaron de un tal "Manson", montador: "Nosotros dejamos las cosas sobre la mesa y a la mañana siguiente el programa aparece montado, misteriosamente".

Según Eduardo, "la televisión temática supera a la de contenidos generales por diez a uno. En la televisión generalista cada persona desempeña una sola labor, mientras que aquí cada uno hace diez cosas distintas. Intentamos que la escasez de recursos humanos no condicione la calidad, y en ese sentido nos ayuda mucho la tecnología."



El equipo de Dof 6 y la presentadora de Antipop, con nuestro corresponsal en Madrid, Abraham López.

Planet Station: ¿Qué rasgos especiales definen un programa como *Dof 6*?

Eduardo: Es un programa centrado en el software; las secciones de entrevistas y reportajes son muy limitadas. Por otro lado, no hay suficientes novedades relevantes cada semana, así que a veces tenemos que incluir más demos o trucos. Los desafíos son el tiempo y el ritmo. Intentar imprimir velocidad y contundencia al programa sin renunciar a una cierta profundidad en los contenidos.

Muchos problemas surgen a la hora de mostrar intros e imágenes del juego: hay que calibrar su calidad gráfica, escoger las secuencias y su duración... Cada pieza volcada en la edición lleva entre 8 y 10 horas de trabajo, y hay 6 o 7 piezas por programa. Debemos entregar 45 minutos impecables para que de ellos se extraiga lo que luego se emitirá. Eso son muchas, muchísimas horas de partida real por juego, y todo lo hacemos nosotros.

Planet: ¿Cómo es la relación con el telespectador?

Edu: Bastante fluida. Hemos recibido 6.000 correos en todo este tiempo [*Dof 6* lleva varias temporadas en antena]. Al principio incluso llegamos a mantener relación de colegas con algún espectador e intercambiamos direcciones electrónicas personales, pero ahora recibimos una media de 50 o 60 mensajes al día y es imposible responderlos todos.

Planet: ¿Y con la industria?

Edu: Nos ganamos rápidamente su confianza y el programa tuvo muy buena acogida porque hablábamos muy bien de todos los juegos. De un tiempo a esta parte metemos un poco más de caña. Nos hemos vuelto algo más críticos, aunque nunca llegamos a la crítica negativa. Si un juego nos parece rotundamente malo, no lo sacamos.

Planet: ¿Qué sorpresas y cambios tenéis previstos para el programa?

Edu: En primer lugar, empieza a rondarnos la idea de aumentar la duración del programa a una hora. También queremos aprovechar que Alis habla japonés perfectamente para introducirnos en el mercado nipón: entrevistas en exclusiva, novedades... La sección que vamos a poner al día con toda urgencia es la de las intros, que son algo muy atractivo y espectacular.

Planet: ¿Que opináis de los detractores del videojuego que lo condenan porque aíslan supuestamente al usuario? ¿Y de los que le acusan de asesinar al cómic y al cine?

Edu y Alis: La sociedad, y en concreto la española, no se ha percatado aún del potencial del videojuego como producto comercial y cultural. Creemos que el videojuego, desde la aparición de las redes informáticas, ya no constituye tanto un medio de aislación como de relación. El fenómeno del videojuego viene a repetir lo que en su día sucedió con el cine y la televisión. De hecho, podríamos decir que ya hay videojuegos de autor, como *Metal Gear Solid*.

En cuanto a lo de asesinar al cine, fue el cine el que un día acabó con el teatro. Es parte de un medio de evolución natural. Las posibilidades del videojuego son ilimitadas, incluso fusionándose con las demás formas de arte. Es posible que todo tienda a la construcción de un solo tipo de soporte que contenga película, juego, programas y banda sonora.

Planet: ¿Qué valoráis más en un juego? ¿Cuáles son vuestras casas, plataformas y títulos predilectos? Mojaros un poco...

Edu: Yo lo tengo claro: lo que me llama es la originalidad. La idea es lo que más valoro, por encima del grafismo o los adelantos técnicos. Ver una mente al otro lado del juego, alguien que tiene influencias parecidas a las tuyas y, sin embargo, te hace pensar: "mira lo que ha conseguido éste". Nos sucede una cosa curiosa: seguimos jugando a *Quake*. El *Quake II* tiene innovaciones, perfecto, pero valoramos más la idea, la original. En cuanto a desarrollo, creo que Nintendo se lleva la palma. ¿Juegos? *Yoshi's Story* y, supermolón, *1080° Snowboarding*.

Alis: Yo valoro sobre todas las cosas la combinación de elementos: la jugabilidad, el punto de reunión de todos los factores del juego, incluida la claridad en los iconos, la fluidez del juego. ¿Desarrolladores? De conducción, Namco; de acción, me quedo con Capcom. También soy defensor salvaje de Sega y de las dos dimensiones; uno de los títulos que más deseo ver en Dreamcast es *Marvel vs. Capcom*.

Planet: ¿Y qué diablos significa '*Dof 6*'?

Alis: Significa 'Six Degrees of Freedom' y hace referencia a un término militar usado en simuladores de tres dimensiones.

Planet: Ah, qué bien.

Para finalizar la visita, el equipo al completo nos acompañó a las salas de edición y montaje, realmente impresionantes. Vídeos de dos millones de pesetas y ordenadores de doce y diecisiete gigas para gobernar los volcados. Justo en ese momento se incorporaron a la visita Adriana –presentadora del atípico *Antipop*, "un programa dedicado al supertecno, a todo lo antipopular o contracultural pasado por el turmix del manga y el anime"– y el mismísimo Mike, gúru musical de *Dof 6*.

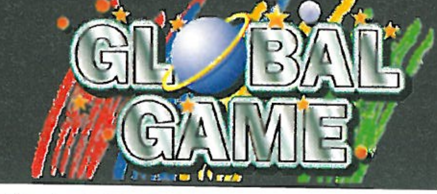
Planet: Oye, Mike, resulta que yo estoy haciendo mis pinitos con la guitarra eléctrica rítmica, y tengo un colega que es un hacha del teclado y el sampler.

Mike: Estupendo. Tú pásame algo que grabéis y yo lo pincho en el programa como música de fondo.

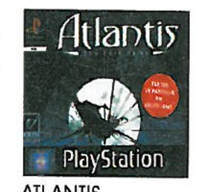
Veremos como termina el asunto...

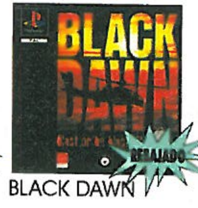
NOTA DE REDACCIÓN
Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que os puedan interesar.

PlayStation



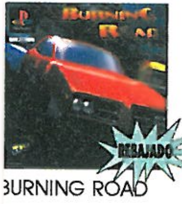


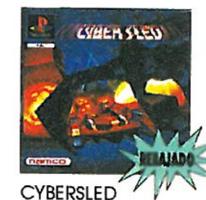
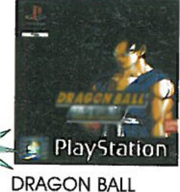




ACTUA POOL (REBAJADO) · AKUJIL · APOCALYPSE · ATLANTIS · BICHOS (NEW) · BLACK DAWN (REBAJADO) · BLASTO · BRAHMA FORCE








BURNING ROAD (REBAJADO) · C3 RACING · COOL BOARDERS 3 · CRASH BAND. 3 · CYBERSLED (REBAJADO) · DRAGON BALL · DREAMS (NEW) · FASTBREAK 98










FIFA 99 · GRAN TURISMO · HEART OF DARK. (REBAJADO) · LAST REPORT (REBAJADO) · LEMNINGS · MAGIC THE GATHE. · MEGAMAN X4 · MEN IN BLACK








MORTAL KOMBAT 4 · MR. DOMINO · MUSIC · RALLY CROSS 2 · TEKKEN 3 · TOCA 2 · V-BALL (REBAJADO) · WCW THUNDER (NEW)



Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas.
Hatze socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas!
Todas las informaciones sobre el club están en la web
Http://www.globalgame-europe.com/club.html

PARA TODAS LAS EDADES

http://www.globalgame-europe.com

CLUB 0000 0000 0000 0000 01/99 01/00 JOSÉ GARCIA PEREZ

VISA · MasterCard







Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5	Tel. 96.153.75.20
MADRID 1	Calle José Abascal, 16	Tel. 91.593.13.46
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.440.29.22
VALENCIA	C. C. Gran Turia	Tel. 96.361.40.67
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma , B. 7 - L. 1	Tel. 956.65.78.90
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1	Tel. 928.382.977
MADRID 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.377.22.88
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
VITORIA	Calle Basoa, 14	

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro

GLOBAL GAME

Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71

TRUCOS ÚLTIMA HORA

Volvemos al ataque con más trucos de los que nos llegan en el último momento y (a veces) no podemos ni siquiera comprobar. El mes pasado ya os retamos a encontrar el gazapo y un lector nos llamó para notificárnoslo: el de Colony Wars: Vengeance no funcionaba. Desfacemos el entuerto con unos cuantos para este mismo juego que sí están requetecomprobados.

COLONY WARS: VENGEANCE
ESTA VEZ SÍ

Las siguientes contraseñas están garantizadas, pero recuerda que hay que respetar las mayúsculas y minúsculas.

Tornado: Activar todas las armas
Avalanche: Postcombustión infinita
Chimera: Armas secundarias infinitas
Vampire: Energía infinita
Dark*Angel: Sin sobrecalentamiento de armas
Blizzard: Activar todas las trampas
Stormlord: Desactivar todas las trampas
Thunderchild: Todas las naves de combate disponibles
Hydra: Créditos de actualización máxima
Demon: Seleccionar cualquier nivel

FORMULA 1 97
SEGUNDAS PARTES SIEMPRE FUERON MEJORES QUE TERCERAS

Hala, ahí van un par de trampas para el *Formula 1 '97* (que, como todos sabéis, es bastante mejor que el 98).

Desbloquear pistas arcade
Introduce el nombre TOO EASY.

Carreras bonus e inversas
Primero corre en España (Barcelona) y consigue una bandera negra. Sal al menú principal de opciones y selecciona Williams no.1 (Jacques Villeneuve). Corre en cualquier circuito sin pasar por práctica ni calificación, y consigue otra bandera negra. Sal otra vez al menú principal de opciones y selecciona cualquier circuito. Verás que puedes escoger una pista bonus y que muchas de las carreras serán en el sentido inverso.

T'AI FU
ME VOY AL TIGRE

Una ayudita para llevarte al gatito al nivel que quieras.

Selección de nivel
Acaba el primer nivel y luego aprieta R1 + R2 a la vez en la pantalla del mapa y verás una lista de niveles para seleccionar.

WILD 9
DOMESTICADO

El 'salvaje número 9' se rinde ante el poder de los trucos. Pausa el juego para introducirlos. Si no te los coge bien y entras en barrena, tendrás que salir y empezar de nuevo.

Energía a tope: R1, △, L1, ←, △, ○, X
Rayo rojo más largo: →, ↑, ←, ○, ↑, ○, ○
Diez bombas: X, ○, R1, ←, △, X, △

Vidas ilimitadas
En el nivel Craterscape coge la vida extra que hay detrás del pilar del puente del principio. Una vez que se haya incrementado tu número de vidas, aprieta Start, Select y sal para volver a la pantalla del título. Selecciona 'Comenzar' y luego 'Reanudar partida en curso' para volver al principio del nivel Craterscape, donde puedes coger otra vez la vida extra del pilar. Repite este proceso para acumular tantas vidas como quieras.

B-MOVIE
DRAG QUEENS DEL ESPACIO EXTERIOR

Nuevas trampillas para no quedarse atrás.

Selección de nivel
En la pantalla GT/King Of The Jungle (donde dice 'Press Start'), aprieta L1, R1, L2, R2, ▲, X, ●, ■, ■, ●, X, ▲. Pulsa Start y verás la opción 'Level Select' en el menú principal. No tendrás problemas para derrotar a esos aliens vestidos de drag-queens.

Todas las naves y armas
En la pantalla GT/King Of The Jungle (donde dice 'Press Start'), aprieta L1, R1, L2, R2, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑

SILENT HILL
EL PIANO DE LOS ¡¡$%&!!

Un truco para la versión import del *palomino'em-up* de Konami. Por cierto: si no sabes cómo solucionar el puzzle del piano, busca bien en este ejemplar de *PlanetStation*: en algún lugar encontrarás la respuesta...

Opciones extra
Aprieta L1 + L2 + R1 + R2 en la pantalla de opciones. Aparecerá un menú 'Extra Options' con las siguientes posibilidades: control de arma, color de la sangre, control de vista, "retreat turn", control de caminar/correr y apuntar automáticamente al enemigo más cercano.

BLOODY ROAR 2
HUY, QUÉ FIERA...

Primeros secretos del posible nuevo rey del beat'em up.

Jugar con Gado
Acaba la partida Arcade con cualquier personaje.

Jugar con Shen Long
Acaba la partida Arcade con cualquier personaje sin usar continuaciones.

Opciones especiales
Acaba el modo Arcade y tendrás una opción Custom (modo cabezón, velocidad de recuperación, etc.).

SAMPRAS EXTREME TENNIS
¡¡TOMA SUPERPASSWORD!!

Todas las pistas y jugadores
Introduce el password ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI en modo Tournament y accederás a todas las pistas y todos los jugadores, incluido Pistol Pete.

A BUG'S LIFE
¡MUERE, BICHO!

Si te estás quedando sin vidas, vuelve a jugar el nivel de entrenamiento y recoge las letras que forman la palabra FLIK: conseguirás una vida extra. Puedes repetirlo tantas veces como quieras.

NINJA
EL MACHOTE CON MEDIAS

Este plataformero tan difícil de Core es un poco más tratable gracias a estos truquis.

Ninja cachas
Aprieta Select x3, L2 x3, Select x3 cuando aparezca 'Press Start' en la pantalla de títulos y oirás un sonido de confirmación. Con las manazas, los pinreles y el cabezón que se gastará tu ninja durante la partida, el pobre no ganará para sombreros, guantes y zapatillas.

Invencible y regalitos
Pausa la partida y aprieta L2, R2, L2 x3, R2 x3, ○, △, □, ○, △, □. Oirás una campanilla y el ninja se convertirá en un esqueleto. Si repites el código, volverá a su forma original... pero te quedarás los ítems extra.

Todas las armas
Pausa la partida y aprieta R2 x3, L2 x3, R2 x3, L2 x6 (se oirá una campanilla). Si repites el código, seleccionarás el arma siguiente.

WWF WARZONE
CONTRA LAS CUERDAS

Unos cuantos trucos para no besar la lona tan a menudo.

Jugar como Turok
Gana el título WWF en modo 'Challenge' con Trainer en el nivel de dificultad Hard.

Esto es un infierno
Gana el título WWF en modo 'Challenge' con Undertaker dos veces en modo de dificultad Hard.

Combate en las escaleras
Gana el título WWF en modo 'Challenge' con HHH dos veces en modo de dificultad Hard.

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT
¿Y QUIÉN LE PUSO LOS CUERNOS A LA RATA?

Ha costado su tiempo, pero al fin tenemos algunos trucos para la rata cornuda.

Tropas gratis
Entra en la pantalla de la caravana y mueve el cursor al libro de tropas. Mantén pulsado Select y aprieta ○, △, X, □, ←, ← para que tus unidades luchen *degrati*.

Todos los regimientos
Entra en la pantalla de la caravana y mueve el cursor al libro que está bajo la pila de la izquierda. Mantén pulsado Select y aprieta R1, L1, L2, R2 para que todos los tipos de unidades aparezcan en el libro de tropas.

Magia ilimitada
Entra en la pantalla de la caravana y mueve el cursor hasta el libro de magia. Mantén pulsado Select y aprieta ←, ↑, →, ↓, L1, R1. Durante las batallas no desaparecerán los puntos de magia cuando lances un hechizo.

FINAL FANTASY VII EL INMORTAL: Un par de trucos más para echarle una manita a Cloud

Rellenar HP
Utiliza la magia Regenerar-Todos sobre tu equipo y abre rápidamente la tapa de la PlayStation cuando hayas derrotado a todos los oponentes. El juego no podrá cargar la pantalla de victoria y puede tener un fallo, mientras que el HP de cada miembro del equipo sube a tope. Cuando todos estén hasta arriba, cierra la tapa para continuar la partida.

Triple magia
Da estado 'Reflejar' a todos los personajes y luego utiliza cualquier magia de ataque sobre los tres tipos. El hechizo rebotará tres veces hacia el enemigo, y en cada ocasión lo hará con toda la fuerza de un conjuro completo.



LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

Cuando creíamos que habíamos tocado fondo en esta sección, algunos de nuestros lectores se han empeñado en demostrarnos lo contrario. Nociones de inglés de Puerto Sagunto, levitaciones de macizorras, llamadas a medianoche y mayordomos octogenarios componen el cóctel más mortífero desde la invención del *Petit-Suisse* de castañas pilongas. ¡Achtung!







1

Hola, soy de nuevo el "Lector X". A través de ciertos amigos encontré el siguiente truco de *Metal Gear Solid*. En la pantalla de teléfonos marca los números 141.31, 141.08, 141.79 y, por último, 140.85 (es el número del coronel). Si ha salido bien, Campbell te dirá que estés atento a las 12 de la noche. A esa hora no te extrañe si suena tu teléfono: el propio Solid Snake llamará y podrás hablar con él.

Nuestro lector, al que llamamos 'Lector X' para evitar que la familia Vallejo Narváez se sienta avergonzada de su hijo Juan Antonio, nos ha mandado una nueva misiva con joyas en bruto como ésta. Vista la calidad de los contenidos, puede que sea más indicado llamarle 'Rockman X' en honor al churresco aparato que analizamos en la sección *Instrumental* del mes pasado (puntuación: medio planeta). Muchacho, lo que oyes no es la voz de *Solid Snake* por teléfono, sino nuestros improperios. Otra carta como ésta y ganarás un flamante Rockman X de regalo a pagar contra reembolso.

2

El 4 de julio pásate el juego *Command & Conquer* con los GDI a las 20:17 de la tarde, y vuelve a empezar a jugar un minuto más tarde. Ya verás como dentro de un tiempo tienes un tanque Mamut en la puerta de tu casa.

Esta abominación —a la que su propio creador, Adrián Gómez Tárraga, define como "truco absurdo"— parece producto de una buena trompa... y no de mamut, precisamente. De todas maneras, tampoco podemos asegurar que el truco sea falso: el tanque tiene que llegar "dentro de un tiempo", lo que puede significar unas cuantas horas, días, meses, años o milenios, y es posible que no hayamos esperado lo suficiente. Transmitiremos este truco de generación en generación para verificar su autenticidad.

3

En la demo de *Tomb Raider III* del número 24 de *PlayStation Magazine*, mi padre descubrió que apretando ■ + X + L1 + R2 Lara vuela como si estuviera nadando en el aire y es invulnerable a todo tipo de daños excepto la electricidad. ¿Por qué en el juego completo no funciona?

Tras recibir este truco del sevillano Jorge Rodríguez Manzano, por un momento pensamos que *PlayStation Magazine*, en vez de un CD, repartía LSD. ¡Pero no! Lo hemos comprobado y es cierto: con el truco, Lara levita como si tuviera dos enormes globos aeroestáticos en lugar de un buen par de... eeeuh, orejas (en el último momento nos hemos acordado del público infantil). Felicitamos a *PlayStation Magazine* por habernos demostrado lo que todos sabíamos: no hay nadie como Lara a la hora de desafiar la ley de la gravedad.

4

***Resident Evil Director's Cut*: Juega con Chris en el modo 'Advanced' salvando solamente una vez y pasándotelo en 20 horas o más. Después carga la partida salvada y podrás elegir entre Jhon [sic] Travolta y Arnol Süasenager [sic otra vez]. Si haces lo mismo con Jill, podrás elegir a Lara Croft o a Tifa de *Final Fantasy VII*.**

Vicente Sánchez Sanz, de Puerto Sagunto, nos ha enviado este truco que destaca por la perfecta armonía entre su contenido y la forma del texto. Vicente, deja las películas de "Süasenager" y cómprate vídeos de Magic English, a ver si te sale eso de "mami, mami ai lov iuuuu". Tu truco no desentona demasiado en la lamentable sección de este número, aunque hubiéramos preferido uno para encarnar a Brus Güilis y a Charon Estón.

5

Existe un truco de *Tomb Raider* para manejar al mayordomo y poder utilizar un helicóptero con él. Pulsad R2, L2, X, ▲, ● en el Pause y veréis lo que os acabo de decir. El truco es guay.

¡Vaya hombre! Ismael López Maestre nos llama para marcarse un truco farolero y se nos pone a hablar del mayordomo de *Tomb Raider*. ¿Qué nos importa que semejante carcamal vaya en helicóptero? Por nosotros como si él hace un numerito a lo *Full Monty* para las abuelas del INSERSO. Puestos a hacer volar la imaginación, hubiéramos preferido ver a Lara Croft haciendo snowboarding. Teniendo en cuenta que la chica no se ve los pies desde los doce años, sólo pensar en ella calzándose la tabla ya se nos erizan los pelos del cogote.

**¿HAS DESCUBIERTO ALGÚN TRUCO QUE NO FUNCIONA?
LLÁMANOS, ESCRÍBENOS UNA CARTA O ENVÍANOS UN MAIL:**

906 319 344

c/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat planet@intercom.es

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches,
54 pesetas/minuto (IVA incluido) laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios.

AL HA

En la jornada laboral de los miembros de la Redacción de PlanetStation hay dos momentos sagrados: el desayuno y la lectura de vuestras cartas. Para lo primero bajamos al bar, y para lo segundo nos reunimos todos frente a la chimenea y nos reímos un rato largo.

Por cierto, este mes publicamos más de una sobre supuestos clubs PlayStation. Sin embargo, queremos advertir de que, aparte de no que no tenemos nada que ver con ninguno de ellos, a partir de ahora no informaremos acerca de ningún otro club si la carta no incluye un número de teléfono y, como mínimo, el nombre de uno de los responsables. Si no, esto va a ser un cachondeo y no queremos ser cómplices de engañabobos ni bromitas de mal gusto.

En cuanto a las numerosas cartas que siguen llegando sobre FF VII, no las incluimos porque ya está a la venta en los kioscos la guía especial completa (675 pesetas).

Por último, aclaramos que hay muchas cartas que no reproducimos aquí (o no enteras) porque piden información que ya aparece en otras secciones de la revista (Noticias, Cuenta atrás...).



AQUÍ VA A HABER SANGRE

David Fernández (A Coruña)

Lo que menos me gusta de vuestra revista es que tenéis muchas faltas de ortografía.

¿Kómo as dixo? ¿Faltas, nosotros? ¡Hasta ahí podíamos llegar! ¿A ver: cuáles has encontrado? Es que nos has tocado la fibra sensible, oyes. Somos muy, muy cuidadosos con las cuestiones lingüísticas y esto no va a quedar así; se nos puede haber escapado algún error tipográfico y quizá alguna falta, pero ¿¿muchas?? ¡Os retamos a todos a encontrarlas! Será posible, el listillo este...

PLAYSTATION 2, POR LA JETA

Eliseo Cenalmor (Pto. de Sagunto, Valencia)

¿Se podrá convertir la Play en la PSX 2 con alguna base o algún acople?

Sí, hombre, claro. Sólo tendrás que ir a la tienda con unos cuantos billetes bajo el brazo (¿30 o 40 de los verdes? ¿50 o 60?) y decir: "buenas, quiero convertir mi PlayStation en una PlayStation 2". ¡Así de fácil! Sin regímenes, ni pastillas, ni dolor.

CIVILISTRUCTOR 1.5

Alejandro Serna (Albacete)

Ésta es la mejor revista para la Play, pero le falta una sección donde salgan todos los juegos y sus precios.

En el próximo número tendrás la sección de "guía de compras" (palabrita del niño Jesús!).

¿Entre el *Constructor* y el *Civilization II*, cuál me recomendáis?

No son el mismo estilo de juego. Ambos son muy buenos, pero *Constructor* es más cachondo y *Civilization II*, más sesudo. El primero es un simulador y el segundo, estrategia pura y dura. Si buscas diversión inmediata, *Constructor*; si piensas pasarte horas y horas frente al televisor, *Civilization II*.

¿Para cuándo estará Quake 2?

Espera sentado. En EE.UU. no saldrá hasta junio, y eso significa que aquí igual no llega hasta la "vuelta al cole".

SE BUSCA LARA CROFT DE CARNE Y HUESO

Rubén Perezjuana (Fuenlabrada, Madrid)

¿Merece la pena gastarse la pasta en el *Time Crisis*?

Rotundamente, sí. Está en nuestro ránking de shoot'em-ups (pág. 53), ¿qué más vamos a decir?

¿Y el *Alone in the Dark*?

No merece la pena que te lo compres para la Play porque ni el de PC ni el de Mac te van a funcionar (¡no está para PlayStation!).

¿Saldrá alguna película de *Tomb Raider*? ¿Y de *Doom*?

De *Tomb Raider*, en principio sí. Ya hace tiempo que se habla de ella y se han barajado posibles 'Laras' (Jennifer López, Liz Hurley, Demi Moore, Kate Winslet, Jennifer Zeta Jones, Rhona Mitra, Nell McAndrew...), pero el proyecto parece estar muy verde. De la peli de *Doom* también se habló en su momento, pero de eso hace ya mucho, mucho tiempo...

¿Sabéis algo del juego *Thrill Kill*?

Pues lo que dijimos en la *Planet* 2 (*Satélite USA*) fue justamente que al final no iba a salir porque a EA le pareció demasiado gore y brutal. Olvídalo, chico.

¿Cómo se consigue el modo cine en *Tekken 2*? (Hice la combinación que publicásteis y no me funciona).

¿Te has fijado en lo que pone en nuestra Enciclopedia de Trucos? "Sólo versión japonesa". Para la nuestra no hay truco alguno. Hay que currárselo.

¿De qué va el juego *Reboot*? ¿Merece la pena comprarlo?

El tal *Reboot* es un plataformas 3D de Electronic Arts basado en una serie de dibujos animados que, a pesar de contar con un buen planteamiento y unas cuantas virtudes (buenos gráficos, variedad de armas y niveles...), fracasó por culpa de un sistema de control bastante nefasto. Tu personaje se llama Bob y es el guardián de una ciudad que existe en el interior de un superordenador; tu misión es protejerla de las malvadas fuerzas Megabyte. Divertido pero desesperante. No te gastes nueve billetes en él.

INFUNDIOS EN EL ENTORNO LABORAL

Sergio Domínguez (Badajoz)

Me gustaría que me dierais la dirección de algún otro consolero para escribirle.

A nosotros no nos importaría, pero no podemos empezar a publicar direcciones de los lectores que nos escriben sin su permiso. Si acaso, a partir de ahora los que quieran que se publique, que lo indiquen en su carta.

¿Es cierto que van a retirar las PlayStation del mercado para sacar la PlayStation2? Se lo ha comentado a mi padre un compañero del trabajo.

Dile a tu padre que no se deje meter ideas raras en la cabeza y, de paso, que le diga a su compañero que no se haga el listillo. La PlayStation seguirá estando en el mercado como mínimo hasta que salga la PSX 2 (faltan casi ¡dos años!), y luego seguramente se mantendrá... mientras queden unidades.

RISAS Y COSAS

Alberto "Lucero" (Barcelona)

Felicidades por la revista y gracias ¡porque no sabéis lo que me llego a reír con todas vuestras payasadas! Jer, pero si me parece que estoy leyendo *El Jueves*.**

¿A quién estás llamando payaso? ¿Eh, eh?

Me han traído *Silent Hill* de importación y, claro, está en inglés, así que me he quedado encallado en el enigma del piano. Demostrad vuestra valía.

Nos estás retando, ¿eh? Pues pásate por las páginas de *Trucos solicitados*...

Creo que deberíais puntuar numéricamente y dejar los planetas donde deben estar.

¿Y eso dónde es? También hay muchos lectores a los que les gusta la puntuación con planetas, así que lo que hemos hecho es mejorarla para que quede más clara y completa, pero con planetas se queda.

Espero que no recortéis la sección *Al Habla*, porque si no me equivoco es la más larga de todas las revistas de Play, y además es genial. Aquí es donde se demuestra que el lector también tiene algo que decir.

¡Y no es poco, por cierto!

¿De quién fue la genial idea de poner un fondo negro al cupón de suscripción? ¿Habéis probado de rellenarlo vosotros? ¿Por qué no adjuntáis un bote de Tipp-Ex?

La idea se le ocurrió a nuestro genial maquetista a eso de las 5:27 horas de la segunda noche seguida sin dormir que nos pasábamos en la Redacción para cerrar el número pasado (ya se sabe que las mejores genialidades son producto de las situaciones de presión extrema...). Pero no sufráis, fue castigado: se pasó toda la Semana Santa rellenando cupones como buenamente pudo (con Tipp-Ex, rotuladores plateados...). Ha prometido que no pasará más.

¿500 o 9.000?

Chuli al Gon (Madrid)

Soy un tío de 22 años que tiene un vicio con esto de los videojuegos de flipar (mi novia está pensando en dejarme y todo), y para colmo tengo un hermano de 16 años que es el no va más. Él me ha iniciado en vuestra revista y, por lo que veo, es la más completa del mercado en cuanto a variedad de temas, guías opiniones, etc. (lo digo porque mi hermano y más amigos han comprado otras y, la verdad, no tenéis ni que preocuparos).

¿Preocupado? ¿Quién está preocupado? [Hay que hacerse un poco el duro, pero no sabes cómo te agradecemos el comentario.]

Espero que también seais un poco liberales y tolerantes en el sentido de publicar mi carta: no pretendo justificar la piratería, porque es ilegal (más ve male daros la razón en eso porque estoy terminando derecho), pero habría que preguntar a Sony por qué lleva vendidas en España unos dos millones de PlayStation. Por el precio no será, ya que la Nintendo 64 cuesta lo mismo y, en ventas, no le llega a los talones. ¿Vosotros creéis que si no hubiera forma posible de copiar los juegos, tanta gente se hubiera comprado una consola? Yo prefiero gastarme 500 pesetas en un juego que 9.000, por muy ilegal que sea. Pero, ¡diablos!, ¿quién no tiene en su casa una cinta virgen grabada con su LP preferido? ¿Quién no tiene una cinta de vídeo con su película favorita? ¿Tienen que ir a la sección antipiratería todos los hogares españoles? ¿Habrá que estudiarse de nuevo la propiedad intelectual y sacar consecuencias?

La cuestión es peliaguda, eso está claro. Tener una cinta grabada con tu LP favorito no atenta contra la propiedad intelectual... siempre y cuando hayas comprado previamente el LP. En cuanto a las películas de vídeo, la situación es distinta, ya que cuando uno se la graba de la tele, esa película ya ha sido más que amortizada (ha pasado por las salas de cine y luego la cadena de televisión le ha pagado unos derechos), por lo que ya ha recuperado la inversión. Los videojuegos, en cambio, sólo sacan tajada de los ejemplares que venden. Por eso es tan crucial que los usuarios paguemos por las horas y horas de diversión que un videojuego nos puede proporcionar. Además, lo peor es que al comprar una copia pirata, en lugar de dar el beneficio a una gente que ha pagado una pasta en derechos y en promoción, estás dándole tu dinero a un aprovechado que, probablemente, se está forrando a costa de la industria y de los consumidores. ¿Te parece eso justo?

OTRO CLUB DE FANS

PlayStation Club

Se ha abierto un club 0% oficial pero 100% PlayStation (me he copiado) que responderá a vuestras cartas y habrá una cosa muy original que sustituirá a la revista. La dirección del club es: c/Sirio, 8, esc. dcha./esc.izda. 28007 Madrid. P.D. ¡Apúntate!

Lo dicho en la introducción a esta sección: *PlanetStation* no tiene nada que ver con este club (de hecho, lo de "esc. dcha./esc. izda." nos da muy mala espina...) y no respondemos de posibles chascos. Encima, para colmo, este club se propone "sustituir" en parte a la revista. ¡Pues sí que estamos bien!

PIRATAS CON CAUSA

Un fan de PSX

Os escribo para comentar el artículo de vuestra revista nº 4 sobre el pirateo. Yo no creo

que ni Sony ni las grandes multinacionales del software pierdan tanto. Confieso que yo uso algunos juegos piratas, e incluso alquilo otros en el videoclub (algo también ilegal); de esto no me siento orgulloso, pero si sólo comprase juegos originales no podría comer durante el mes.
Gracias a los consumidores –legales e ilegales– vive también el personal que imprime revistas de PSX.
El problema radica en el precio de cada juego. Pienso, aunque no es de mi incumbencia, que si bajasen el precio subirían las ventas. Sony gana también con la venta de periféricos, consolas y hasta tengo entendido que el chip lo fabrican ellos. También venden CD vírgenes, ordenadores, grabadoras de CD... Con esto no les critico ni doy la razón a los piratas, sino que felicito a Sony por este invento (la PSX) y por los futuros logros. También felicito vuestra labor y fruto final.
Nosotros también creemos que una rebaja en el precio de los juegos incrementaría las ventas, pero, por desgracia, no podemos hacer nada más que decirlo públicamente. Aun así, lo realmente peligroso es que haya usuarios que no se den cuenta de que para poder disfrutar de un *Tomb Raider 4* (pongamos por caso) hay que comprar previamente el *TR 3*; si no, ¿de dónde pretende que saquen los estudios el dinero para invertirlo en un nuevo juego? Y una cosa está clara: hay títulos que valen mucho más que su precio: no estar dispuesto a pagar nueve mil pesetas por un *Final Fantasy VII*, un *Metal Gear Solid* o un *Resident Evil 2* (por poner tres ejemplos) dice muy poco acerca de un jugador.
Por cierto, ¿quién te ha dicho que alquilar es ilegal? Si el "juegoclub" en cuestión tiene todas las licencias que hacen falta, es completamente lícito.
En cuanto a las vías de ingresos de Sony, es cierto que tiene muchas otras, pero los principales afectados son los distribuidores (y, de rebote, los desarrolladores y editores), y además el chip no es una de ellas. Los chips multisistema están fabricados por Motorola y, probablemente, otras empresas como National Semiconductor y Texas Instruments, pero esto no tiene nada que ver porque son chips fabricados con otros propósitos que, después, también sirven para esto. Al igual que ocurre con los CD vírgenes y las grabadoras, los usos previstos son legales, sólo que luego... pasa lo que pasa.

CHIP DEVORA-GARANTÍAS

Víctor Valencia (Vía correo electrónico)
Quisiera saber si la instalación del chip multisistema daña técnicamente la PlayStation.
No la estropea directamente, eso por supuesto, pero sí propicia posibles averías y, en todo caso, lo que hace es que la PlayStation pierda su garantía. Una vez que la consola está manipulada, no se te ocurra mandársela a Sony para que te la arreglen.

¡AUPA ATLETI!

Álvaro Trigo (Madrid)
¿Oye, sabíais que sois la mejor revista de PlayStation? Me gustan todas las secciones (incluidas las noticias, que he visto que a mucha gente no le gustan) y el buen humor de vuestros comentarios (espero que nunca lo perdáis).
¿Dónde está esa gente a la que no le gustan las noticias? ¡Que den la cara!
Yo defiendo vuestra revista por encima de las demás y ya he conseguido un lector más.
Que nadie se ría, porque si todos los lectores fueran como tú, ya tendríamos ¡el doble de audiencia!
Ya sé que "las cosas de palasio van despasio", pero ¿cuándo van a sacar *Resident Evil 3*? ¿Se sabe ya cuál va a ser su argumento?
RE 3 saldrá ya para PlayStation 2, o sea que va para largo. Los mismos creadores, Capcom, van a sacar uno del estilo en PlayStation que se llama *Dino Crisis* y que está incluido en el reportaje de terror que publicamos este mes.
¿Hay algún simulador de vuelo con muy buenos gráficos y muy real, como los *Flight Simulator* o *Falcon 4.0*?
El mejor es *Ace Combat 2*, pero no es tipo realista sino arcade (este año saldrá el 3). Tipo PC tienes *Wing Over 2* (*En órbita*, *Planet* 6), que no está mal, pero te recomendamos el primero.
¿De qué equipo sois? (Yo, del Atleti).
Hay varias posturas: al dire, del fútbol sólo le interesa *Libero Grande* (su equipo es el Joventut); a la jefa de Redacción sólo le gusta seguir el fútbol (mejor dicho, el Barça) si es con amigos y comida de por medio; al conde Drako sólo le interesan las declaraciones de los directivos y entrenadores para aprender (ejem); HolyBear pasa de política, y nuestro ínclito maquetista, como buen grafista que es, va al revés del mundo y es... ¡del Español!

OTRO CLUB (DUDOSO)

Sergio Pérez (Asturias)
¿Existe algún juego de ciclismo o de la ACB?
De la ACB no, y de ciclismo casi que tampoco: está *Rushdown*, de Electronic Arts, que es un "3 en 1" compuesto por snowboard, kayak y mountain bike. Pero el intento es bastante fallido.
Estoy formando un club; se llama Play Fanáticos y cada mes les mandamos una revista a los socios con trucos, análisis, cómic, dibujos, regalos... Los que quieran apuntarse que manden una foto, su nombre y apellidos a: Sergio Pérez González - c/San Esteban, 49, 1° Izda. - 33900 Ciaño Langreo (Asturias)
¿Y qué revista es ésa? Esto huele a timo, pero en fin, allá vosotros...

SINTÉTICO (AL HABLA PLANET 5) SE SUELTA

Ismael Martí (Riudoms, Tarragona)
¿No creéis que la página de *Los peores trucos* es un tanto inútil?
¿Inútil? Quizá, según cómo se mire, pero eso no significa que no merezca vivir. ¿O es que la utilidad es el único criterio válido? Tú debes de ser de ciencias... En todo caso, si la hemos mantenido es porque cada vez tiene mejor respuesta: muchos lectores nos dicen que les gusta y también recibimos cada vez más cartas con "peores trucos", así que de momento seguiremos "perdiendo esa página...
¿Por qué no valoráis los juegos del 0 al 10?
Definitivamente, eres de ciencias. Los planetas permiten dar puntuaciones igual de ajustadas (habiendo medios planetas, hay igualmente 10 valoraciones posibles).y es un sistema también muy utilizado en las revistas (con otras formas, como por ejemplo estrellas).
¿Piensa Sony lanzar *Medievil II*?
Ni se ha dicho nada, ni creemos que tengan la intención (deben de andar muy ocupados con la PlayStation 2...).
¿Por qué en el n° 4 valoráis a *MGS* con 3,5 planetas y en el n° 6 decís que es perfecto?
Lo que analizamos en el n° 4 fue la edición *Premium Package* japonesa de *MGS*, que era lo único que se vendía por entonces. ¿No te fijaste en los comentarios del recuadro de las flechas que antecede a la puntuación?
¿Por qué no puntuáis los juegos de *Cuenta atrás*? Al menos para tener una idea previa.
No nos parece justo, porque a menudo no tenemos suficientes elementos como para valorarlo. Un *preview* se puede hacer a partir de una versión beta, con imágenes o simplemente con información de texto, y evidentemente eso no permite hacerse una idea de la calidad del juego (se pueden contar muchas maravillas y luego ser un fiasco). Lo que sí hemos introducido este mes es el icono de "Esto promete" para que sepáis son los que no hay que perder de vista...
¿Para cuándo un CD demo con las últimas novedades de PSX? Ya sé que no somos oficiales, pero ¿se podría intentar contactando con Sony?
¿Y te crees tú que no lo hemos intentado? No depende de nosotros, así que no podemos prometer nada. Ya veremos...
¿Para cuándo el *Libro de Ruta* de *Tomb Raider*?
¿Pero todavía no te lo has pasado? A ver si le encontramos un agujero un mes de éstos...
De nuevo saludos a todos y al excepcional equipo de *PlanetStation*. Que sigáis trabajando con el mismo entusiasmo.
¡Gracias majete!

EN BUSCA DEL JUEGO PERDIDO

Rodrigo Sancho (Burgos)
Busco un juego que me gustó mucho: trata de un cartero que va en bici...
¿No te referirás a una película que se llama *El cartero y Pablo Neruda*?
... y se pueden hacer acrobacias mientras haces un recorrido llevando las cartas. ¡No sé cómo se llama!
¡Ah, ya! Tú hablas de *Paperboy*, un juego de recreativa que se adaptó a un montón de plataformas y que para PlayStation se incluyó en el recopilatorio *Atari Collection 2*, junto con cinco juegos más. El editor es Midway, pero en España no se distribuye. Quizá podrías pedirlo de importación...

EL COLEGA DE GILETE

Alejandro Mayo (Villamarín, León)
El tal Gilete [ver *Al Habla* en *Planet* 5, carta *Patilla a la vista*] es amigo mío y sí tiene todos los números existentes en el mercado, sólo que es un despistado, no presta atención a la revista.
¡Esto es un amigo! ¡Escribe para salvaguardar el buen nombre de su colega! O sea que Gilete no es un patillero sino un despistado...
¿Y no será que os compráis una revista entre los dos y luego sólo tenéis 15 días para mirarla? ¡Como os pillemos, lo lleváis claro!
¿Por qué colocáis tan bajo a juegos como *Tomb Raider III* (el mejor de la saga y, probablemente, del género) y a *C3 Racing* (el mejor juego de coches para PlayStation)?.
¡Pero no seas sacrílego, hombre! ¿Tú has visto *Gran Turismo*? ¿Y *Colin McRae*? ¿Y *Ridge Racer Type 4*? No, no, no, tú no sabes lo que te dices. En cualquier caso, es cuestión de gustos. Nosotros siempre argumentamos las puntuaciones (a ver si al final tú también serás un despistado y resultará que es que no te lees los análisis...) y decimos claramente lo que pensamos porque intentamos ahorraros disgustos.

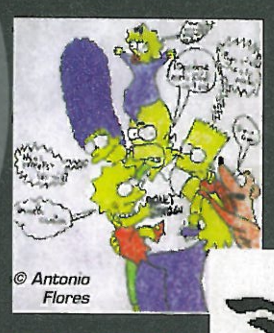


© Alejandro Diaz



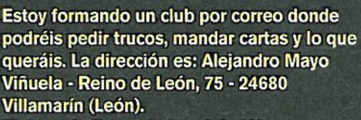


© José Carlos Serrano
© Ángel García

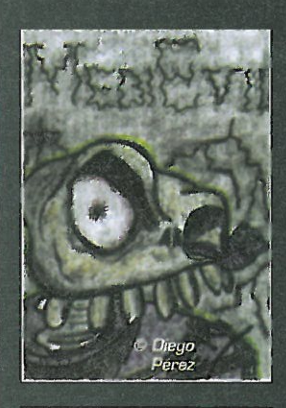

© Antonio Flores


© José Carlos Serrano





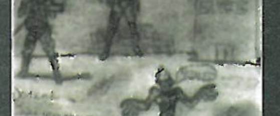
AL HABLA

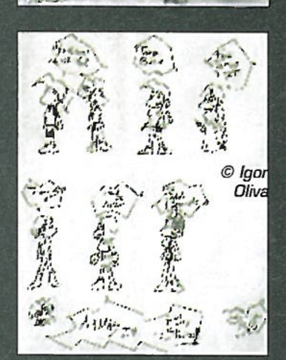

© Diego Pérez



© Fco Vidal Fuster

© Gabriel del Barrio




© Igor Oliva

© Isidro García

Estoy formando un club por correo donde podréis pedir trucos, mandar cartas y lo que queráis. La dirección es: Alejandro Mayo Viñuela - Reino de León, 75 - 24680 Villamarín (León).
¡Esto es la fiebre de los clubs! Nos gustará ver cuántos existen y sobreviven dentro de unos meses...

POR PEDIR, QUE NO QUEDE
Luis Vanneste (Barberà del Vallès, BCN)
¡Os doy 5 planetas! Habéis encajado en todo. Una pregunta que me preocupa mucho: ¿a partir de ahora, los juegos nuevos y guapos serán sólo para PlayStation 2 y Dreamcast y se olvidarán de la Play?
No sufras tanto, chaval, que eso no va a pasar. Se sigue desarrollando (y mucho) para PlayStation, tal como lo demuestra nuestra suculenta sección de *Cuenta atrás*. Las nuevas consolas se llevarán parte de los esfuerzos de la industria, pero mientras la Play siga teniendo usuarios (y eso será durante muuucho tiempo), seguirá habiendo juegos.
¿Qué significa la 'X' de PSX?
Viene de cuando la PlayStation aún no tenía nombre y se la llamaba 'Proyecto X'. Luego se la bautizó como PlayStation X y al final se quedó en PlayStation a secas.
¿Tenéis pensado hacer la guía de *FF VIII*?
¡Por supuesto! Pero disfruta del presente, que para eso aún falta...
Me fastidia mucho que no saquéis las guías de algunos juegos hasta que no salen en Platinum.
Pues con *Alundra* no lo hemos hecho, ¡ves qué bien! Si se trata de títulos que muchos lectores pedís y que todavía tardarán en salir en Platinum, la sacamos antes y listo.
¿Me recomendáis *Fighting Force*?
Es un beat'em-up 3D en *scroll* lateral, tipo el subjuego *Tekken Force*. No está mal, pero es muy corto y no tiene nada de especial.
Me gustaría que me mandárais algo: el Shock 2, el Xplorer 2 o una suscripción gratis. (Perdón si he sido grosero).
Tanto como grosero no diríamos, pero un poco de patilla sí que te gastas, eh... ¿Es que no conoeces el refrán: "Para ganar, hay que participar"? (Para patilla, ¡la nuestra!).
Me gusta mucho que seais tan cojonudos y cachondos. Seguid así.
Y a nosotros nos encanta tu sinceridad.

¡QUIERO MÁS PREMIOS!
Sergio Moreira (Ponferrada, León)
He ganado la Scorpion. ¿Tengo opción a ganar más premios, o ya no puedo ganar más?
Sí, claro que sigues teniendo opción, porque las cartas las seleccionamos al azar (¿no creerás que nos leemos todos los cupones que nos llegan, verdad?). Tú sigue probando...
¿Valdrán los juegos de PSX para la PSX 2?
Eso es la famosa "compatibilidad", que finalmente sí será posible (*Noticias*, *Planet* 6).
¿Cuál es la forma correcta de cambiar de juego y de apagar la consola?
Sony recomienda que la consola se apague siempre antes de abrir la tapa y de conectar o desconectar un mando, una tarjeta de memoria o un cartucho de trucos.

VETERANO MAMPORRERO
Juan Ignacio Marín (Sevilla)
Seguramente soy el más viejo de los planetarios, pero, bueno, ¡nunca es tarde para "mamporrear" los botones de la Play, ¿no?
Pues no, pero si no dices cuántos tienes no podemos nombrarte oficialmente 'Planetario Veterano' (gran distinción, no creas...).
Puntuación a la revista, del 1 al 10: 8,5.
Sección preferida: *En órbita*.
Voy a por uno de coches. ¿Pero cuál? *Colin McRae*, *RRT 4*, *Gran Turismo*... Si me confirmáis que *GT* es lo mejor, me lo compro.
Pues casi que sí, eh. Los tres que dices son muy buenos, aunque distintos: *Colin* es un simulador de rallies, *RRT 4* es puro arcade y *GT* es más realista. No lo dudes: *GT* es un clásico y para *GT 2* aún faltan unos meses.
He probado a fondo *Soul Blade* y *Tekken 3* y, la verdad, *Soul Blade* gana por más de una nariz. No sé por qué tanta *Tekkenmanía*.
Ciertamente, *Soul Blade* es un gran juego. ¡Y nos gusta que haya disparidad de opiniones! *Tekken 3* es superior técnicamente porque es bastante posterior, pero *Soul Blade* tiene su rollo: más argumento, las espadas... En fin, que también es un clásico imprescindible.

¿DE DÓNDE VIENEN LOS TRUCOS?
Jorge García (Alicante)
Soy un chaval de 37 años. Compré la Play para mis hijos y, por supuesto, también para mí.
¿Cómo podéis saber los trucos y códigos? Hombre, lo digo porque para saber por ejemplo pulsa ▲ + ■ + ● + L1 + L2 y saldrá el truco X, supongo que hay miles de combinaciones antes de dar con la buena.
Aaahhh, si tú supieras cómo tenemos los dedos de apretar y apretar para ir probando... Bueno, no, en realidad no es tan complicado: los trucos funcionan porque el desarrollador los ha "metido", así que a veces los difunden ellos mismos (a los jugadores nos dan vidilla). Ya ves: ¡la cosa tiene truco!
También compro vuestra hermana, la *Play Magazine*, que viene con un CD de demos. Aunque no vale nada, sería un tanto a vuestro favor regalar o vender un juego, por supuesto original, en fechas señaladas (vacaciones de verano, vuestro aniversario o Navidad). Aunque fuera antiguo y mucha gente lo tuviera, se podría vender por separado.
Hombre, eso de que la *Play Magazine* es nuestra revista "hermana"... no lo diríamos exactamente así, pero vamos... Y lo de regalar un juego completo no es mala idea. De hecho, lo hemos estudiado, pero es algo muy complicado y arriesgado (no lo ha hecho ninguna revista de PlayStation en todo el mundo) y, desde luego, no lo podremos hacer a corto plazo.

FINAL FANTASY VIII
Vasal (Granada, Vía correo electrónico)
Magnífica revista.
¿Cuántos discos tiene *FF VIII*? ¿Cuántas horas de duración aproximadamente? ¿Cuántos personajes tendrá? ¿Cómo se usan las magias e invocaciones? ¿Los gráficos serán más espectaculares que en *FF VII*? ¿Cuál es el enemigo final? ¿Cuándo sacaréis un reportaje especial como el de *MGS*?
¡Pero toma aire, hombre, que te vas a quedar sin respiración! Algunas de esas cosas las avanzamos en el nº 5, pero en el próximo tenemos previsto hacer un reportaje mucho más extenso y completo en el que con un poco de suerte responderemos a todas tus preguntas.

LA SOMBRA DE JESULÍN
Aythami Cabrera (Las Palmas de G. C.)
No tengo palabras para calificar vuestra revista; en dos palabras: im-presionante. La sección que más me gusta es *Al Habla* porque podemos decir nuestras opiniones y dudas sin pelos en la lengua.
Aconsejadme: ¿*FIFA 99* o *ISS Pro 98*?
Depende de lo que quieras: ¿que quieres realismo? Pues *FIFA 99*. ¿Que quieres pura diversión y poder jugar sin complicaciones? Pues *ISS Pro 98*. Los dos son geniales y muy desafiantes; aunque quizá no es tan completo, nosotros preferimos *ISS Pro 98*.
¿*Astérix* o *MGS*?
A pesar de que *Astérix* es un muy buen juego (este mes lo analizamos y 4 planetas no son fáciles de conseguir), *MGS* es otra historia. Es realmente IMPRESCINDIBLE.

DIABLO MEDIEVAL
SCAR (Cádiz)
¿*Diablo* es como *Fallout* (PC) pero ambientado en el medievo? ¿Está en castellano?
Los dos son RPG de acción con perspectiva isométrica y vienen del PC. Pero *Fallout* es postapocalíptico y futurista, mientras que *Diablo* está ambientado en un medievo fantástico y el combate es en tiempo real. Y no está traducido al castellano, por cierto.

LAS COSAS CLARAS
Rubén Torres (Madrid)
El contenido de la revista es bueno y tiene secciones curiosas, como *Los peores trucos* (¿es cierto que alguien manda esas chorradas? Me refiero a la revista nº5, el primer truco para *GT*).
Pues sí, el tal Luis existe y nos mandó ese truco. Y cada vez son más los chalados que se inventan trucos falsos y, encima, ¡nos los mandan!
Además, el contenido es crítico si tiene que serlo (no sé si ésta o aquella casa os "untará", pero el caso es que si lo hacen, no se nota).
La objetividad y el rigor guían nuestras vidas. El periodismo nos ha hecho así, no podemos evitarlo... Ahora en serio: para nosotros, lo importante es que los lectores os podáis fiar de nuestras valoraciones y puntuaciones; en cuanto a lo de untar, mientras se mantenga el equipo actual de PlanetStation, ¡nada de nada!
¿Cuál compro: *C3 Racing*, *Ridge Rager Type 4* o espero a *Gran Turismo 2*?
No dejes pasar *RRT 4*. Para *GT 2* aún falta.
¿Hay juegos X para la gris?
Sin coñas y de una vez por todas: no.
Seguid así para afianzaros en el mercado y, si es posible, ser los mejores. Seguro que currando mucho lo conseguís.
En ello estamos. ¡Gracias por los ánimos!

PREGUNTA'EM-UP
Jose (Vitoria)
¿Qué significa beat'em-up y todos los ...'em-up con los que catalogáis los juegos?
Son los géneros en inglés, que no los traducimos porque su uso se ha generalizado y la gente ya les llama así. 'Beat'em-up' (literalmente, 'Golpéalos') equivale a lucha y 'Shoot'em-up' ('Dispárales'), a juego de tiros. Luego hay otros *'em-up* que ya son adaptaciones churrimanguis, como 'Dance'em-up' (para baile) o 'Zombi'em-up'.
¿Por qué denominais los botones U, L, R, S, C, X, ? ¿Qué botones son esos?
Eee... estooo... cómo te diría yo... ¡es que esas letras se nos han colado! Son las iniciales de los símbolos en inglés (porque en español hay un par que se repetirían); las utilizamos al escribir los artículos (luego el maquetista las convierte en el símbolo que toca). Por si vuelve a ocurrir (esperamos que no), ahí va la equivalencia: U=↑; D=↓; L=←; R=→; X=×; S=■; C=●; T=▲. Cada tres letras seguidas equivalen a un solo símbolo (SSS = ■).



TENTACIÓN IRRESISTIBLE
Juan de Dios (Sevilla)

Me gustaría responder a Mencey Falcon (*Al Habla, Planet 3*): lo del *Libro de Ruta* es la idea más cojonuda y de P.M. que habéis podido tener, y si es copiado [de las revistas americanas, según Mencey], "po' mu' bien copiao qu'está". En lo que sí estoy de acuerdo es en que sois la mejor revista de España, y lo digo porque antes compraba *PlayStation Magazine*, *PlayStation Power* y *Hobby Consolas*, y ahora sólo compro *PlanetStation* porque les da 1.000 vueltas a todas.
Sabemos que esta carta no es políticamente correcta, pero es que nos ha hecho tanta ilusión... (la carne es débil, ya se sabe).

¿QUÉ SE HABRÁ TOMADO LA CONSOLA?
Fernando Gómez (Valladolid)

¡HELP! Se me cuelga mucho la consola, sobre todo con el *Abe's Oddysee*. ¿Por qué?
¿No le habrás metido algo raro? Si la tienes sana, llama al 902 102 102, que es el servicio técnico de Sony.

XPLORER, DE UNA VEZ POR TODAS
Alberto Peña (Madrid)

¿Me compro el cartucho de trucos de Centro Mail (Equalizer) o espero a Xplorer?
No tienes que esperar: Xplorer ya está a la venta (lo analizamos en el *Planet 1*) y está mucho mejor que el Equalizer, que es de Datel (analizado en *Planet 5*). Aprovechamos esta carta para contestar a todas las demás que nos preguntan por el Xplorer y su versión 2.0: aparte del análisis, hemos hablado de él varias veces en esta sección (nº 4 y nº 6, por ejemplo) y en la contraportada de todas las *Planet* desde el número 2 está el teléfono de su distribuidor, Ardistel: 976 73 49 44.
Si compro una tarjeta de memoria japonesa, ¿funcionará? ¿Puede estropear la consola?
Funcionará perfectamente y no pasará absolutamente nada. *No problem, pal.*

INFORMACIÓN CAPCIOSA
Adrián Gómez (San Pedro del Pinatar, Murcia)

Quiero saberlo todo sobre Pro Action Replay.
Es un cartucho de trucos. Si has visto u oído que sirve para algo más, deberías contactar con esa fuente.
¿Verdad que circula por Internet un programa de ordenador que permite leer juegos de Play en la unidad de CD-ROM del PC?
Existen dos emuladores de PlayStation para PC: PSEmu (www.psemu.com) y Bleem (que aparece en las *Noticias* de este mes). Sin embargo, su funcionamiento no está garantizado (depende del equipo). También existe uno para Mac (*Otros planetas, Planet 5*).

MGS: NO HAY PARA TANTO
Manuel y ocho amigos más (Barcelona)

Somos un grupo de amigos que estamos en los treinta y tantos años. Llevamos jugando en consolas desde el paleolítico y todos coincidimos en que *Gran Turismo* ha vendido y venderá muchísimo porque es simple y llanamente un juego de coches de competición, carreras puras y duras.
¡Claro que sí, hombre!.
Ahora, una reflexión sobre *MGS*: hemos podido jugar con él y creemos que va a decepcionar. Ha generado tanta expectación que defraudará. Nos quedamos con *RE 2*.
Es posible, pero contiene muchos elementos nuevos e interesantes, y para nosotros es un auténtico fuera de serie. Aun así, está bien que se sepa que no todo el mundo piensa lo mismo.

RESIDENT EVIL NUNCA MUERE
Lowman, el más choni (Sta. Cruz de Tenerife)

¿Que siginifica eso de '=Requadret independent amb els tres Resident Evils=' (*Planet 4*, página 40)?
¡Ah, eso! Es nuestro curso de catalán acelerado por entregas (¿no te habrás perdido ninguna lección, verdad?). ¿O puede que sea una indicación para el maquetista que se ha colado accidentalmente?
¿*Ergheiz* es mejor que *Tekken 3*?
¡NO! En recreativa ya no lo era y, por lo que sabemos, en PlayStation pierde todavía más.
¿En qué juego se basa *Resident Evil. The Movie*: en el 1 o en el 2?
Se basa en *RE 1*, pero no esperes una reproducción exacta porque no lo va a ser. Chris, por ejemplo, no será miembro de STARS, sino un pavo que pasaba por ahí, mientras que Jill trabajará de tapadillo (Chris no los sabe) para STARS en Raccoon City.

ESPECIALISTAS EN *FINAL FANTASY VII*
Javier Alemán (Santa Cruz de Tenerife)

Somos la O.T.G. (Organización de Trucos y Guías de PlayStation), especializados en todos los juegos del mercado, en especial *Final Fantasy VII*. Somos unas 40 personas de Tenerife, tenemos más de 1.800 trucos y unas 150 guías. Si quieres pedir o darnos un truco, envíanos una carta a: c/ Antonio López - Urb. Miramar B1:22 7º B - 38010 S/C de Tenerife. Prometemos responder.
Lo dicho: si escribís, sabed que lo hacéis por vuestra cuenta y riesgo.

SOÑAR ES GRATIS
Pedro José Pérez (Pontevedra)

He leído en Internet que en *Rival Schools* hay una opción secreta para crear tus propios personajes. ¿Cómo se consigue?
Con la versión europea, de ninguna manera. Sólo se puede hacer con la japonesa.

I § FINAL FANTASY VII
Carlos Guzmán (Mystic Guardian) (Barnacity)

Estáis haciendo un gran trabajo con la revista, pero en especial con la sección *Al Habla*, que me cautivó por la gran cantidad de trucos y porque me llamó mucho la atención la cantidad de lectores que hablaban del mejor videojuego: *Final Fantasy VII*. Yo pensaba que la peña cogía el *Final*, jugaba un CD (o dos), se cansaba y se compraba el *Resident Evil 2*, o el *Tomb Raider 3*, mientras que yo era el único que defendía a capa y espada mi amado tesoro. Y es que la saga *Tomb Raider* no se acerca ni por asomo al *Final*.
[Aquí viene todo lo que el propio Carlos-Mystic llama "fanático disertamiento", muy emotivo, en el que se deshace en elogios hacia *FF VII* (estamos contigo, chaval). Y, a continuación, plantea sus dudas:]
Gracias a Andrew J. Pyott por haber tratado la existencia del viajero de Kalm y por lo de la inmortalidad (aunque no sé encontrarla). Y una duda: ¿es Cloud Strife un clon fallido de Sephirot en cuyos recuerdos han causado mella las células de Jénova, o un joven que pasó su infancia en Nibelheim junto con Tifa?
Opción B. (Lo de la inmortalidad sale en la guía).

DUDAR AL VOLANTE ES PELIGROSO
Jose Carlos Brell (Valencia)

¿Qué volante me recomendáis? (Sobre todo que sea sensible). ¿Qué juego aconsejáis para el volante: *RRT 4*, *Carmageddon*, *Need for Speed IV* o *Gran Turismo II*?
En el *Planet 5* hay un comparativo de volantes (gana el Formula Race Pro, de MadCatz). Lo más importante para el volante es que el juego sea de coches. Mírate el ránking de conducción (pág. 53) y olvídate de los que aún no han salido (hay grandes títulos en el mercado, así que ino esperes más y a comprar!).

GRANDES ÉXITOS
Ismael Martínez (Ayora, Valencia)

¿Hay algún juego sobre la serie de TV *La familia crece*?
Sí, venía en una recopilación llamada *Telebasura Collection Pack* que incluía: *Vacaciones en el mar*, *Los ángeles de Charlie*, *Curro Jiménez* y *Los chiripitifláuticos*. La intro estaba presentada por Leticia Sabater y Petete. Tentador, ¿eh?

EL BUG DE *TOCA 2*, SOLUCIONADO
Juan Carlos Pita (Sada, La Coruña)

Ya hay solución para *Toca 2* [véase *Al Habla* del *Planet 5*]: el servicio técnico del distribuidor (Proein) me ha dado el código BIGLEY, que es el que abre todos los circuitos.
¿Con cuál de estos os quedáis: *NFS IV*, *Sports Car GT*, *Driver*, *RRT 4*, *Nascar 99* o *C3 Racing*?
A veces pensamos que no leéis las secciones de análisis y *preview* y, la verdad, nos deprimimos un montón. Pero en fin, la vida es dura: el mejor es *RRT 4*, aunque *Driver* se desmarca un poco del resto (tú tranquilo, ya llegará el análisis...).

PLATINUM A LA VISTA
Andrés Fernández (León)

¿Dónde se puede adquirir la tarjeta de memoria de 4 MB de Blaze?
Pues la distribuye Ardistel (976 73 49 44) y en principio se vende en todas partes.
¿Qué juegos saldrán en Platinum en un futuro no muy lejano?
Final Fantasy VII, *Gran Turismo*, *Moto Racer*, *Cool Boarders 2*, *Crash Bandicoot 2*, *G-Police*... ¿No está mal, eh?
¿Cuál es el mejor mando tipo Dual Shock?
De los que hemos visto hasta ahora, el mejor es el de Sony (las cosas como son).

¡HAY VIDA EN EL PLANETA!
Rubén Anca (Santiago de Compostela)

Saludos de un Playboy. ¿Qué títulos relacionados con *Star Wars* existen para Play?
Dark Forces, *Rebel Assault 2* y *Masters of Teräs Käsi*. Pronto saldrá *Phantoms of Menace* (véase *Cuenta atrás* de este mes).
¿Llegará el juego de *Indiana Jones* a la PSX?
Mucho nos tememos que no. En el web de Lucas Arts sólo informan de la versión de *Indiana Jones: The infernal machine* para PC.
¿Cuál es el juego de *Street Fighter* que tiene los personajes en 3D, tipo *Tekken*?
Street Fighter EX, se llama.
Las Spice Girls, tras el éxito de sus discos, han hecho un juego para PSX. ¿Sucederá lo mismo si el disco Abba Pater del Papa tiene el mismo éxito? ¿El juego será tipo *Doom*, o tal vez un plataformas celestial?
Está cantado: será un beat'em-up porque el Papa irá repartiendo hostias.
Me he dado cuenta de que el macaco con cara de planeta que hay en las esquinas inferiores de las páginas ¡está vivo! Pasad las páginas rápidamente y mirad.
¡Pues es verdad! ¡Nuestro Miniman (así se llama) ha cobrado vida! (Ya era hora de que alguien se diera cuenta...).

Nota de Redacción: *Si tu carta no aparece en este número, no desesperes; quizá es una de las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes y reservamos para el siguiente número de PlanetStation.*


© Javier Hidalgo


© Diego Pérez



© Javier Jiménez


© John-Ross Heiney





© José Mª Blanco

TRUCOS SOLICITADOS



© Juan Carlos Corral



© Luis León Melendo



© Juan Tello


© Luis García


© Luis Vanneste


© Luis García



© Sergio G. González

Este mes hemos publicado la primera parte de la guía de Alundra, así que esperamos que los miles de lectores que nos bombardean con sus dudas sobre este título se den por satisfechos. La verdad es que con tanta *alundritis*, a los responsables de esta sección se nos estaban empezando a alargar las orejas al estilo elfo, o sea que se impone un cambio de tema. Por favor, ¡tened piedad de nosotros!

ADIDAS POWER SOCCER

Para tener bajo tu mando al equipo soñado por todo entrenador o Jesús Gil que se precie, tan sólo debes seguir estos pasos. Escoge un partido amistoso y, en la pantalla de tácticas, mantén pulsados ■ + X + L2 + R2. El mensaje "Dream Team" confirmará que has hecho las cosas como está mandado, y ya podrás doblegar a todos los *facinerosos* que se te pongan por delante.

Voz de piba

Durante un partido arcade, pulsa Select para acceder a una pantalla de opciones. Ahora selecciona la configuración de audio, resalta la opción de comentarios y pulsa ■ + ●. Una dulce chica retransmitirá el partido en el idioma que tú prefieras. Nosotros tenemos debilidad por el francés.

BROKEN SWORD 2

Fernando Blanco Ruiz, de Lucena (Córdoba), se ha atascado, ¡oh sorpresa!, con el juego *Broken Sword 2*, todo un viejo conocido de esta sección. Él, concretamente, se ha quedado aprisionado en la verja de los muelles de Marsella. Muy bien, Fernando, como agraciado de nuestro concurso "Un, dos, tres... *Broken Sword* otra vez", podrás leer a continuación las palabras que te librarán de tus inquietudes.

¡Maldito perro!

Habla con el guarda de la cabaña a través de la ventana. Tras la cháchara, desciende por las escaleras y recoge del agua el palo con gancho en la punta y la botella. Vuelve a subir por las escaleras y toca la chimenea que, por cierto, está ardiendo. Usa la botella dos veces sobre la chimenea: la primera vez enfriarás el conducto con el agua, y la segunda vez bloquearás la salida del humo haciendo que el aire de la cabaña sea irrespirable.

Tras la operación, el guarda saldrá a toda leche por la puerta. Baja de nuevo por las escaleras y entra en la cabaña por la trampilla. Coge las galletas de perro y sal por la trampilla de nuevo, pero no subas aún por las escaleras. Lanza una galleta perruna a una pequeña plataforma que queda a la izquierda. El can rabioso que guardaba la verja acudirá de inmediato, momento en el cual aprovecharemos para tumbar la plataforma con la ayuda del gancho. El perro caerá al agua, pero no te preocupes porque sabe nadar. Vuelve a subir las escaleras (¡a ver si ponen un ascensor!) y tendrás vía libre para saltar por encima de la valla y continuar tu camino.

CLOCK TOWER

Si crees que Jennifer necesita un cambio de look, sigue estos consejos para conseguir un vestido diferente. Usa a Helen para ir a la biblioteca en el segundo escenario en lugar de ir a la Casa de Rick. Lo conseguirás si no le pides a Harris que enseñe la estatua a Rick en el primer escenario, y haciendo el viaje tú solito en lugar de pedir ayuda a Nolan. Cuando llegues al Barrow's Castle en el tercer escenario, Jennifer llevará puesto un uniforme diferente. Inútil, pero cierto. Pero no se vayan todavía, aún hay más. Para conseguir los diferentes finales de Helen, debes seguir estas condiciones. 1) Debes salvar a Jennifer en la capilla, confirmar que Gotts ha sobrevivido, e ir a visitar al Scissorman (alias Tijeritas) con el hechizo de Puerta (Door Spell). 2) Deja que asesinen a Jennifer (¡no uses la llave de la chimenea!) o ve a ver al Scissorman sin confirmar que Gotts ha sobrevivido. 3) Ve a ver al Scissorman sin usar el hechizo de Puerta. 4) Salva a Jennifer sin usar el hechizo de Puerta, o 5) Ignora la estatua del escenario 2.

DARK STALKERS 3

Ahí van unos trucos para jugar con más monstruos. Aunque os aseguramos que todavía no hemos encontrado la manera de conseguir otros seres de pesadilla, como la Duquesa de Alba o el Conde Lecquio, prometemos seguir investigando.

Male Shadow

En la pantalla de selección, resalta la caja con '?', presiona Select 5 veces y finalmente X.

Marionette

En la pantalla de selección resalta la caja con '?', presiona Select 7 veces y, finalmente, X.

Image Talbain

En la pantalla de selección, resalta a J. "Gallon" Talbain y, mientras mantienes pulsado Select, presiona a la vez los tres botones de puño o patada.

Oboro (Shin Bishamon)

En la pantalla de selección, resalta a Bishamon y, mientras mantienes pulsado Select, presiona cualquier botón.

DEAD OR ALIVE

El beat'em-up con los mayores pechos por polígono cuadrado también cuenta con su ración de trucos. Eso sí: ninguno de ellos sirve para aligerar la ropa de las chicas (más bien al contrario).

Más vestidos

Vamos de compras. Aparte de los tres de serie de cada luchador, todos tienen vestidos extra guardados en el armario. Cada vez que te pases el juego con un luchador, éste conseguirá un modelito nuevo. Para hacerlo más fácil, configura los combates de la siguiente manera: Nivel de la CPU Normal, barra de vida P1 más grande, barra de vida P2 más pequeña, tiempo del round 10, 1 match point.

Más Personajes

Raidou: Pásate el juego con todos los personajes, con la configuración por defecto seleccionada.

Ayane: Consigue los vestidos de todos los personajes (sigue las indicaciones de arriba). Ármate de paciencia, porque cada uno de los personajes cuenta con todos estos: Bass 6, Bayman 6, Gen Fu 7, Hayabasa 5, Jann Lee 5, Kasumi ¡14!, Tina ¡¡15!!, Lei Fang ¡¡¡16!!!, Zack 5, y Radiou 5. Y, por si todavía te quedan ganas de jugar a los vestiditos, la propia Ayane cuenta con 14 trajes en su ropero.

Luchar contra Ayane

Derrota a Kasumi en menos de 5 minutos.

Pausa perfecta

Pulsa Select mientras el juego está en pausa.

Replay

Antes de la pose de victoria, mantén pulsados ■ + ● y pulsa TTT. Continúa con ■ +● pulsados y presiona de nuevo ▲ después de la pose.

FADE TO BLACK

Cuando introduzcas los siguientes códigos en la pantalla de passwords verás el mensaje "Invalid Code", pero tú ni caso: los trucos funcionan. Lo primero que debes hacer es ejecutar el truco de activación de códigos que es ■, ▲, ●, X, ● y ▲. A continuación, sal de la pantalla de passwords y vuelve a entrar para introducir los siguientes códigos...

Ver todas las pelis

Con ■, X, ●, ▲, ● y X podrás ver todas las secuencias de vídeo cuando quieras.

Escudo Duracell

El password ■, ●, ●, ■, ▲ y X te proporcionará energía infinita para tu escudo.

Código de invencibilidad

▲, X, ▲, ▲, SSS y CCC es el código que

FINAL FANTASY VII

A estas alturas ya deberíais tener todos la fantástica guía que hemos publicado en nuestro número especial (¡ya en tu kiosco por 675 pesetas! –a esto nos obligan los del departamento de márketing–), así que los miembros de la Redacción esperamos gozar de unos meses de respiro después de haber tenido que hacer horas extras para encontrar respuesta a todas vuestras inquietudes. Claro que, estando *Final Fantasy VIII* a la vuelta de la esquina, tampoco nos hacemos demasiadas ilusiones. Bueno, ahí va la solución a la última duda que ha llegado a la Redacción sobre la séptima parte de la saga de Square.

La llave de Midgar

Si quieres volver a la ciudad de Midgar después de reencontrar a Cloud en Mideel, lo que tienes que hacer es hablar con el hombre que hay frente a la puerta de la entrada de la ciudad. A continuación ve al Poblado de los Huesos y excava cerca de la punta del avión destruido. Con un poco de suerte e insistencia, encontrarás una llave que te permitirá entrar de nuevo por la puerta grande en Midgar. Este truco se lo dedicamos a Rafael Herrero Martín, de Fuenlabrada, que es quien nos ha pedido ayuda en estos menesteres *cerrajísticos*.

¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!

Llamamiento urgente a todos los coleccionistas vocacionales, despistados incorregibles, reenganchados tardíos y otros impresentables varios que puedan estar interesados en conseguir un número de *PlanetStation* que ya no está a la venta en los kioscos.

Si en su día se os escapó algún ejemplar de la revista —o la tenéis tan manoseada que ya cuesta leerla—, ahora podéis pedir todas las que queráis.

1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 ¡AGOTADO! Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)









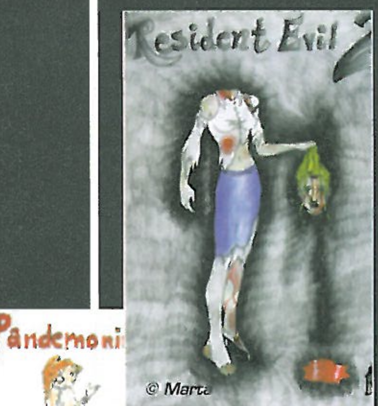
4 Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



© Marta

© Raúl Llapart


© Núria Abrego



© Tomás Martínez


© Ramón Domínguez


© Raúl Díaz

¡GANADOR! Premio: Controlador, camiseta y gorra, todo de *PlanetStation*


© Alberto García

necesitas si no te gusta ver el mensaje "Game Over" en tu pantalla.

Selección de nivel
¿Atrancado con algún puzzle irresoluble? Pues con ●, ●, ▲, ×, ■ y ■ podrás ir al nivel que te dé la gana.

GEX: ENTER THE GECKO

A pesar de que tenemos la tercera parte a la vuelta de la esquina, aún hay gente enganchada con la segunda aventura del lagarto más mordaz del planeta PlayStation. Y es que su protagonista tiene un *Gex Appeal* irresistible...

Debug Menu
Pausa el juego. Mantén apretado L2, y pulsa ⇦, ●, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ▲, ⇧, ⇩ (si ha funcionado, oirás un sonido). Quita la pausa y aprieta Select: un nuevo menú te facilitará mucho las cosas.

Todos los bonus
Introduce la siguiente contraseña para comenzar con todos los bonus en el bote: R1, R2, ×, L2, ■, ×, ■, R2, R2, R2, ×, L2, ■, ×, R2, ■, L2, R2, ×, L2, ■, ×, R2, ■, L2, R2, × y ■.

Para activar los siguientes trucos, hay que pausar el juego e iluminar la opción 'Exit':

Vidas infinitas
Pulsa ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, ▲, ⇩ con L2 apretado.

Invulnerabilidad
Pulsa ⇦, ⇨, ▲, ⇩, ⇨, ⇦ con L2 apretado.

Seleccionar nivel
Mientras aprietas L2, pulsa ⇨, ⇨, ⇦, ⇨, ▲, ⇩, ⇨. Quita la pausa y aprieta Select para elegir un nuevo nivel.

Gex Parlanchín
Mientras aprietas L2, pulsa ▲, ⇦, ●, ⇧, ⇩. Quita la pausa y dale al Select para que el lagarto diga la primera tontería que se le pase por la cabeza.

Tiempos de cada nivel
Mientras aprietas L2, pulsa ⇨, ▲, ⇨, ⇦, ▲, ×. Quita la pausa y vuelve a la Media Dimension. Ahora, aprieta Select para ver las estadisticas del nivel o ■ para ver los mejores tiempos.

MEGAMAN LEGENDS

No hay códigos para la primera gran aventura del robotillo-mascota de Capcom, pero sí un par de cosillas que os interesará saber. Si quieres conseguir invulnerabilidad momentánea durante el juego, pulsa L1 o R1 y salta para rodar hacia un lado. Megaman será *inabollable* durante este movimiento.

Más niveles de dificultad
Si te acabas el juego, aparecerá una opción en el menú principal con la que podrás jugar de nuevo, sólo que con un nivel de dificultad más alto. Si completas el juego con esta nueva opción, tendrás acceso a un modo de juego más fácil que será un auténtico paseillo silvestre para ti.

Juego de cámara
Muchas veces, durante las secuencias del juego, podrás mover la cámara a tu antojo. Pulsa ■ o ▲ para cambiar el zoom, ● para cambiar las vistas y × para parar la escena. Vamos, que te vas a convertir en todo un Orson Welles del videojuego.

Vida extra
A veces, al liquidar un enemigo verás como aparece un pequeño hombrecillo con un aspecto a lo "Lego". A los tipos estos, pégales un par de disparos para suavizarlos y, a continuación, patéalos sin piedad. Si la cosa va bien, aparecerá un cubo de vida. Puedes conseguir dos o tres cubos por cada hombrecillo.

OVERBOARD

Si cada vez que navegas necesitas un bidón de Biodramina para no marearte, usa estos passwords en este simulador de barquitos.

Nivel 2
Barco, Cráneo, Pez, Ancla, Barco, Ancla

Nivel 3
Barco, Ancla, Cráneo, Barco, Ancla, Pez

Nivel 4
Cráneo, Barco, Pez, Ancla, Ancla, Barco

POY POY

¿Quieres saber cuál es el personaje que más te conviene? Sólo tienes que pulsar L1 (o L1 + L2, en la versión japonesa) en la selección de personaje y verás los niveles de stamina, velocidad, poder y psicopoder de tu muñegote favorito. Por cierto, si completas la Junior Cup, tendrás acceso a seis personajes más.

RAPID RACER

Para disfrutar de este juego de fuerabordas, nada mejor que unos cuantos passwords. Introducid los siguientes códigos cuando os pidan un nombre en el modo de un jugador. Nota: "_" equivale a un espacio.

Botes Extra
Introduce _BOA y tendrás más embarcaciones que el mismísimo Onassis.

Modo Patomático
Con _QAK tus barcos se convertirán en patos de plástico gigantes. ¡Hala, a desatascar inodoros!

Como un huracán
Si pones HURR tendrás en tu poder la embarcación Hurricane. La ventaja es que corre que se las pela y además gira como si fuera sobre raíles. La desventaja es que está pintada de un horrible color amarillo canario que dará vergüenza ajena a tus amistades, familiares y conocidos.

Todas las carreras diurnas
_DAY te dará acceso a todas las carreras celebradas bajo la luz del sol.

Todas las carreras nocturnas
Con _NIT entrarás en todas.

Carreras simétricas
RRIM te dará acceso a estos circuitos.

Victoria instantánea
¿Ya estás harto de morder el pol... ¡perdón!, la ola? Pues nada, introduce WINR y, si te retiras de una carrera, ganarás la competición. Tan antideportivo como práctico.

Selección de nivel
Estáte al loro. Para poder competir en el circuito que quieras, introduce la siguiente clave, dónde el signo "#" equivale al número de pista al que quieres acceder. Por supuesto el signo "_" sigue equivaliendo a un espacio en blanco. Bien, tras dejar las cosas claras te damos la palabra clave que es D_ _ #.

RESIDENT EVIL

¡¡Será posible!! Todos los trucos, secretos y pasos a seguir en *Resident Evil* salieron en la fantástica guía de nuestro número 3 –ejemplar que podéis pedir en el teléfono de números atrasados: 93 654 40 61– ¡y todavía hay gente que tiene la cara de preguntarnos cosas de este juego! Pues muy bien, nos importa bien poco que no podáis pasaros la galería de arte. Si queréis saber que el orden de los cuadros es Recién nacido, Niño, Adolescente, Joven, Adulto y Anciano, conseguid el número 3. Además, también viene explicado que, una vez pulsados en este orden, hay que ir al cuadro del fondo y pulsar el botón. Así que ya podéis iros aplicando el cuento...

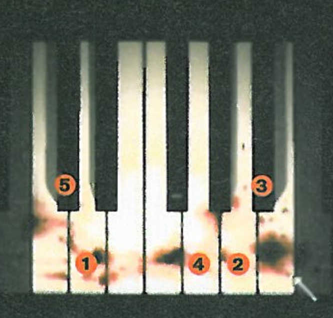
TENNIS ARENA

Para dar un superrevés, mantén pulsados R1+R2 y presiona ×, ■, ●, ■, ×, ▲. Suelta entonces R1+R2 y presiona Select. Y, si además quieres dos jugadores más y un campo secreto de regalo, presiona ⇧, ⇩, ⇦, ⇨ y Start mientras el logo de Smart Dog se esté elevando.

Silent Hill

PROHIBIDO MALTRATAR EL PIANO
Pese a que este escalofriante juego aún no se ha editado en España, muchos de vosotros nos pedís ya trucos porque tenéis un ejemplar de importación que os ha traído vuestro tío de América. La mayoría os habéis quedado atascados en el puzzle del piano de la escuela. Hay que reconocer que el acertijo tiene tela y que nuestro director, Truji, una mente privilegiada del videojuego, tuvo que estar pensando más de cinco segundos para dar con la solución. En cambio, nuestro redactor multiusos Drako lleva procesando la información desde hace más de una semana (algún día tendremos que darle al *reset* para desbloquearlo). Como mínimo mientras piensa no habla, con lo cual el nivel medio de las conversaciones de la Redacción ha subido bastantes enteros.

Lo único que debéis hacer es tocar las teclas en el orden que está marcado en el gráfico de abajo. Ya sabéis: 1, 2, 3, 4 y 5. Con esta ayuda, hasta Holybear podría salir airoso del trance (nuestra Jefa-Tucan ni así, pero es que la música no se le da muy bien).



CONCURSO

¡GANA!

UN FANTÁSTICO XPLORER

ANALIZADO EN *PLANETSTATION* Y MERECEDOR DE LA MÁXIMA PUNTUACIÓN, PUEDE SER TUYO!

Participa en este sorteo y gana uno de los 5 cartuchos Xplorer que PLANET STATION y ARDISTEL, S. L. regalaremos entre los participantes que acierten esta sencilla cuestión:

¿Dónde se enchufa el Xplorer?
A) En la ranura de la tarjeta de memoria
B) No se enchufa; funciona por rayos infrarrojos
C) En la parte trasera de la PlayStation
D) Directamente en la toma de corriente

Rellena el cupón que hay en esta misma página y envíalo a:
Concurso Xplorer
PlanetStation - Editorial AURUM
C/ Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat

El sorteo se celebrará el **31 de mayo** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 9 de *PlanetStation***.

¿Dónde se enchufa el Xplorer?

- ❏ A) En la ranura de la tarjeta de memoria
- ❏ B) No se enchufa; funciona por rayos infrarrojos
- ❏ C) En la parte trasera de la PlayStation
- ❏ D) Directamente en la toma de corriente

Nombre ....

Dirección ....

....

Teléfono ....

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.



cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

TÍTULO	FECHA PREVISTA	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
UEFA Champions League 99	Marzo	Eidos	Proein
Bust A Move 4	Finales marzo/abril	Acclaim	New Software Center
Crash Bandicoot 2 (P)	Abril	Naughty Dog	Sony
Cool Boarders 2 (P)	Abril		Sony
G-Police (P)	Abril	Psygnosis	Sony
Triple Play Baseball 2000	Abril	EA Sports	Electronic Arts
Actua Ice Hockey	Abril	Gremlin	Infogrames
Hard Edge	Abril	Sunsoft	Infogrames
Asterix	Abril	Sourcery Development	Infogrames
Gex 3 Deep Cover Gecko	Abril	Eidos	Proein
Soul Reaver	Abril	Eidos	Proein
Warzone 2100	Abril	Eidos	Proein
Tank Racer	Abril	Grolier Int.	Virgin
Puma Street Soccer	Mayo	Sunsoft	Infogrames
Le Mans	Mayo	Eutechnyx	Infogrames
Monster Seed	Mayo	Sunsoft	Infogrames
Grand Theft Auto: London	Mayo	Take 2	Proein
Attack of Saucermen	Mayo		Sony
Bomberman	Mayo	Hudson Soft	Virgin
Bomberman Fantasy Racing	Mayo	Hudson Soft	Virgin
Croc 2	Junio	EA / Fox	Electronic Arts
Carmageddon	Junio	SCI	Infogrames
V-Rally 2	Junio	Eden Studios	Infogrames
Mission Impossible	Junio	Infogrames	Infogrames
UEFA Striker	Junio	Infogrames	Infogrames
Shadowman*	Junio	Acclaim	New Software Center
G-Police 2	Junio	Psygnosis	Sony
Speed Freaks	Junio	SCEE / Funcom	Sony
Alien Resurrection	Junio	EA / Fox	Electronic Arts
Smash Court-Kornokova	Junio	Namco	Sony
Omega Boost	Junio	SCEE	Sony
Kagero Deception 2	Junio	Tecmo	Virgin
Um Jammer Lammy	Julio	SCEI	Sony
Ape Escape	Julio	SCEI	Sony
Expediente X	Julio	Fox	Sony
Syphon Filter	Julio	SCEE / 989	Sony
Kingsley	Julio	Psygnosis	Sony
Silent Hill	Septiembre	Konami	Konami
Billares	Septiembre	Awesome Developments	Virgin
Darkstone	Octubre	Take 2	Proein
Viva European Super League	Noviembre	Virgin	Virgin
NBA in the Zone '99	Finales de año	Konami	Konami
NHL Blades of Steel '99	Por determinar	Konami	Konami
Gungage	Por determinar	Konami	Konami
Rally Racing	Por determinar	Konami	Konami
Suikoden 2	Por determinar	Konami	Konami
Soul of the Samurai	Por determinar	Konami	Konami
Parasite Eve	Por determinar	Square	Por determinar
Earthworm Jim 3D	Por determinar	Vis Interactive	Proein
Thunder Force V	Por determinar	Working Designs	Sony
Lunar Complete	Por determinar	Working Designs	Sony
Silhouete Mirage	Por determinar	Working Designs	Sony
Dino Crisis	Por determinar	Capcom	Virgin

Este mes introducimos una novedad: en la tabla que, a partir de ahora, siempre encontraréis en la primera página de esta sección, detallamos TODOS los títulos que aparecen en las listas de lanzamientos de los distribuidores de los juegos en España. Ya iréis viendo que las fechas son *orientativas*... Algunos irán 'cayendo', mientras que otros que todavía no aparecen, se 'colarán'. Nosotros seguiremos ofreciéndoos previews tanto de los juegos confirmados como de los que aún no constan en la tabla por no tener distribuidor determinado.

acceso directo





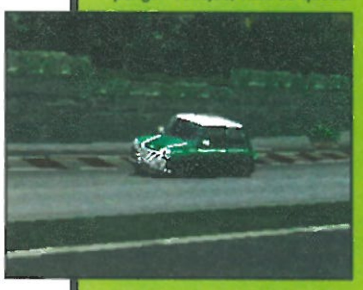
GRAN TURISMO II

¿SE PUEDE MEJORAR LA PERFECCIÓN?

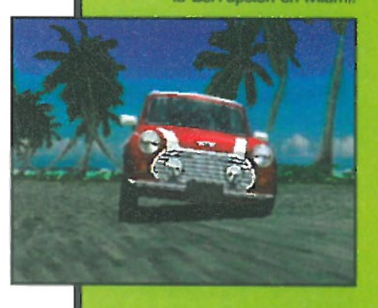
ESTO PROMETE

Desarrollador:	**Polyphony / Sony**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Quizá, en otoño**

"En el mini de papá, nos iremos a pasear...". Aunque al mini le pongan reflejos, mini se queda.



Éste no puede ser otro que el agente Tubbs luchando contra la Corrupción en Miami.

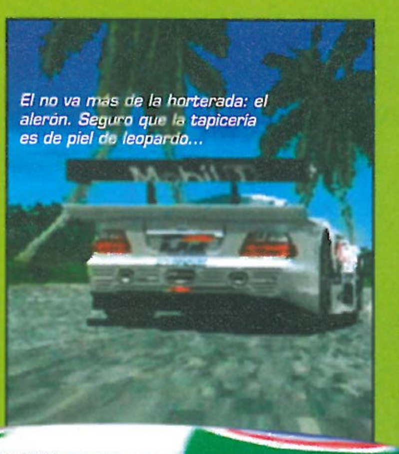


"Papá, no corras". ¡No seas exagerada, niña, que está parao!

Estaba cantado. Tras el éxito arrollador de crítica y público de *Gran Turismo*, los desarrolladores del juego, Polyphony Digital, se han puesto a trabajar en su secuela. El objetivo de estos magos de la PlayStation es crear un juego que cause el mismo impacto que el primer *Gran Turismo*. Según los responsables de Polyphony Digital, en el primer título de la saga emplearon un 75% de la capacidad de la consola gris (si eso es cierto, ¿qué tanto por ciento debe utilizar *Rally Cross 2*? ¿un 0,5%?), por lo que aún les queda un amplio margen para realizar mejoras sustanciales.

Como podrás apreciar en las capturas de pantalla, el aspecto de los coches resulta aún más impresionante que el de su predecesor, y los reflejos sobre la chapa continúan quitando el aliento. Pero las mejoras más importantes no las verás en las imágenes que acompañan este artículo, ya que los apartados en los que más se han esforzado los programadores son el sonoro —algo pobre en la primera parte— y la inteligencia artificial de los competidores, que en *GT 2* se comportarán de una forma más *humana*.

Por otro lado, tendrás a tu disposición muchas más marcas y modelos de coches occidentales, algo que ya se prometió en la versión PAL del primer juego y que luego, como era de esperar, no se cumplió. Aunque se sabe que en el juego estarán ausente algunos grandes constructores como Porsche o Ferrari, la cosa se verá compensada con la presencia de utilitarios más comunes de marcas como Volkswagen y Peugeot. Por cierto, se rumorea que el número total de coches ascenderá a unos 400, así que si estrenas vehículo cada día tienes juego para más de un año. Respecto a los circuitos, se sabe que habrá una veintena en total, que se dividen entre pistas urbanas y de rally.



El no va más de la horterada: el alerón. Seguro que la tapicería es de piel de leopardo...

¡Hala, a derrapar! Claro, como después no limpian ellos el coche.

DUDAS EXISTENCIALES

Ya sabemos que estáis ansiosos por saber hasta el más mínimo detalle sobre este juego, pero aún es pronto para responder a ciertas preguntas que a todos nos rondan por la cabeza. Por ejemplo: ¿será compatible con el JogCon? ¿Se incluirán vehículos míticos como el SEAT 850 o el Sinclair C5? ¿Sacarse el carnet A-Internacional continuará siendo una meta sólo alcanzable para los dioses del volante? ¿Habrá trucos? El tiempo despejará nuestras dudas.

... y la vista delantera lo acaba de rematar. ¡Basta, basta! No queremos ver más.



V-RALLY 2 A TODA LECHE

Desarrollador: **Eden Studios**
Editor: **Ocean**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **Junio**

Por fin tenemos todas las característi-cas de la gran esperanza francesa en el terreno de los simuladores de conducción, así que ¡toma nota! El juego conta-



rá con la licencia de 18 coches reales del Campeonato del mundo de rally, aunque también podrás agenciarte 10 coches clásicos más. Todos ellos, como ya es obligado a estas alturas, contarán con efectos de reflejo sobre la carrocería, a imagen y semejanza de los coches reales (si exceptuamos, claro está, el buga de nuestro querido redactor Drako, cuya histórica capa de mugre absorbe cualquier rayo de luz).

El juego también tendrá un generoso número de opciones, entre las que se incluye un modo campeonato, un modo arcade, una escuela de conducción y dos niveles de dificultad diferentes. Sin embargo, hay dos aspectos que son especialmente prometedores y que ya anunciamos el mes pasado. Por un lado, podrás editar y crear tus propios circuitos (si es que algún día te cansas de los 92 tramos situados en 12 países diferentes que posee el juego por defecto). La otra gran virguería que promete *V-Rally 2* es el modo de cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida en una sola consola, al estilo de los juegos de Nintendo 64. Hasta ahora ningún juego de carreras ha conseguido que los coches vayan a más de 15 km/hora con la pantalla dividida en cuatro porciones, así que les deseamos mucha suerte a la plantilla de Eden Studios.

Por último, en el apartado sonoro el juego contará con voces de copiloto masculinas y femeninas (esperamos que, para un mayor realismo, no falten comentarios del tipo "¡ves! ¡ya te dije que tenías que torcer a la izquierda!" o "¿qué quieres, que nos matemos?"). De la banda sonora se ha encargado el grupo Sin, una banda cuya música, a pesar de ser de gran calidad, nos parece que cuadra más con cualquiera de los juegos del reportaje de terror de este número que con un simulador de conducción. Pero bueno, siempre será mejor Sin que aguantar las *plasteroides* composiciones *new age* de *Populous*.



Éste se ha metido en el túnel del tiempo y aparece en un poblado celta vestido de fucsia.



Y éste se fuga a Peñíscola.



Nueva modalidad: slalom a motor y sobre ruedas. Patrocinado por Seat.

TANK RACER LENTO, PERO SEGURO

Desarrollador: **Grolier Int.**
Editor: **Glass Ghost**
Distribuidor: **Virgin**
Disponible: **¡Ya!**

¿Qué hay que hacer para añadir combate a un juego de carreras? Pues cambiar los "carros" por... carros de combate. En un género tan competitivo y repleto de clones como es el de las carreras, se agradece un título basado en una idea original como ésta. En el juego nos ponemos a los mandos de uno de los cuatro modelos de tanque iniciales, que compiten con otros por llegar antes a la meta (bueno, ya hemos dicho que la originalidad está en los vehículos, no en el planteamiento).





El principal atractivo del juego reside en las posibilidades de sus cacharros, en cuyo diseño se ha sacrificado la velocidad a favor de la garrulería. Gracias a ello, nuestra misión no consiste en recorrer un circuito, sino en *descubrirlo* tirando abajo cuanto se nos ponga por delante. Es decir: se trata de crear atajos derribando muros o pasando por encima de coches mal aparcados.

Sin embargo, por lo que hemos podido ver, esta opción no está todo lo bien desarrollada que cabría esperar. Muchas veces, confiando en las posibilidades de nuestro tanque, nos desviaremos de la ruta principal para destruir un elemento del decorado fijo y, en lugar de arrasar, nos encontraremos en un callejón sin salida que sólo nos reportará una pérdida de tiempo considerable.

Por otra parte, tenemos nuestras dudas acerca de la eficacia de la torreta del tanque: puedes dirigirla mientras conduces el tanque, disparando a los enemigos en tu retaguardia, pero ¿te ves capacitado para conducir, girar la torreta, apuntar y disparar a la vez? A este humilde redactor, que no sabe andar y mascar chicle a la vez, le resulta cuando menos complicado.

A pesar de ello, hemos de reconocer que la demo que ha llegado hasta la redacción de *PlanetStation* tiene una pinta estupenda. Se acabó el conducir cacharritos de feria como Porschecitos o Aston Martins que se rompen en la primera curva. En *Tank Racer*, nos olvidaremos completamente tanto de ruedas pinchadas como de pequeños roces en la carrocería. Si la versión definitiva consigue mejorar estos pequeños defectos de planteamiento, estad seguros que tendremos ante nosotros uno de los lanzamientos más originales y de mayor tonelaje de la temporada que se aproxima.





Desde que se han incorporado mujeres al ejército, se gasta en vallas más que en armamento.



El nuevo modelo de Papamóvil recibe la bendición divina.



Tank Racer *incluye un nuevo subjuego: la peTANQUE.*

MONSTER SEED

CRÍA MONSTRUOS...


Gominolo, una nueva criatura bajo el sol: fruto del cruce entre Godzilla y el Tamagotchi.

Desarrollador:	**Sunsoft**
Editor:	**Sunsoft**
Distribuidor:	**Infogrames**
Disponible:	**Abril 99**

Hasta ahora, en los RPG tradicionales nos veíamos las caras con monstruos cuya únic,a finalidad en la vida era matarnos mucho. Nos parece bien, pero ¿qué os parecería si por una vez –y sin que sirva de precedente– pudiéramos ser nosotros los amos de las hordas monstruosas? Ésta es la atractiva premisa de la que parte Monster Seed: bajo la apariencia de un juego de rol, nos permitirá disfrutar de combates compuestos principalmente por invocaciones de bichos.


Buenas, me pone tres cuartos de monstruo picado (los ojos aparte).

Aunque la idea no es del todo nueva –recordemos el reciente *Guardian's Crusade*–, en el papel de maestro de monstruos tendremos que criar y hacer evolucionar a nuestros retoños para que se ensucien las manos por nosotros. Combinando ingredientes y controlando la temperatura de incubación de los huevos tendremos a nuestra disposición casi 100 especies distintas de engendros: desde criaturas suaves y esponjosas cual Mimosines guerreros hasta demonios tan espeluznantes como los que aparecen en los dibujos japos, llenos de cuernos, con cara de padecer problemas intestinales y que, después de cada frase que pronuncian, sueltan el correspondiente "¡Ja, ja, ja!".


"Ha empezado él, seño". Así comienzan los combates en Monster Seed.



"Hola, soy yo, Mimosín. Me echaron de la tele y en el INEM me encontraron esto, que no está mal".



Confiamos en que la versión definitiva subsane algunos errores de planteamiento, ya que en la beta previa que hemos recibido la dinámica de juego es muuuy lenta y los gráficos, bastante *sui generis*. Los ingredientes *roleros* también están muy supeditados a los combates, aunque también hay que tener en cuenta que, a fin de cuentas, éstos son el verdadero caballo de batalla de *Monster Seed*.


El teletransportador de Star Trek sirve de incubadora improvisada en este juego.

CROC 2

UN GOBBO, DOS GOBBOS, TRES GOBBOS...

Desarrollador:	**Argonaut**
Editor:	**Fox Interactive**
Distribuidor:	**Electronic Arts**
Disponible:	**Junio**

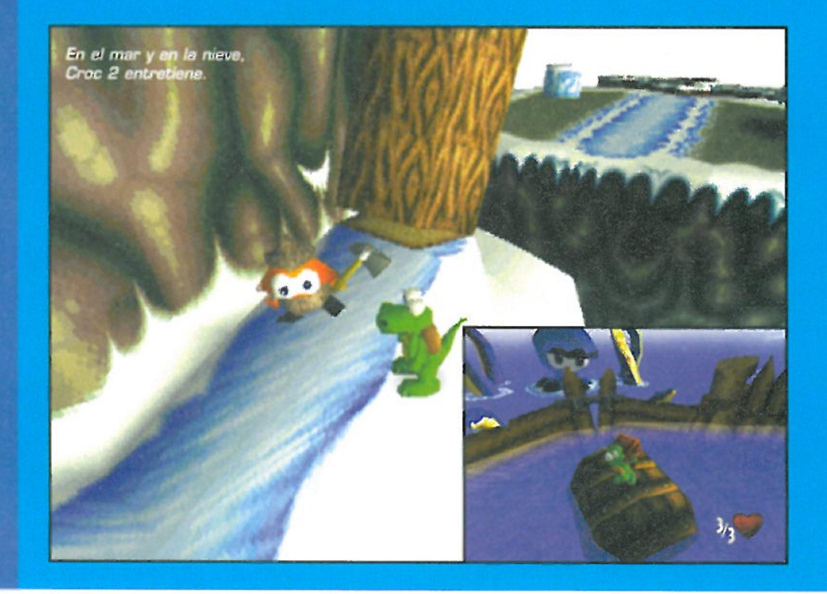
Croc fue el primer intento más o menos serio que se vio en PlayStation de emular las bondades de los plataformas 3D al estilo *Super Mario 64*. Lamentablemente, la cosa se quedó en intento. La gran pregunta que nos hicimos en su día fue: "¿cómo demonios pretenden los programadores que disfrutemos de la libertad de exploración del juego si las fases son del tamaño de una caja de cerillas?". Pese a que el juego no era exactamente lo que todos estábamos esperando, tampoco se puede negar que Croc y sus padres adoptivos, los Gobbos, eran unos personajes entrañables que lograron hacerse un hueco en el corazoncito de los usuarios de PlayStation.

Croc 2 promete barrer a su predecesor en el apartado técnico gracias a unos gráficos en alta resolución a 30 imágenes por segundo, pero las mejoras no acaban ahí. Los programadores se han esforzado también para que cada nivel sea realmente grande, y no una mera suma de mini-estancias.

Para que os pongáis nostálgicos, os adelantamos que los cambios no han afectado al elenco de personajes del juego: se han incluido prácticamente todos los de la primera parte, incluido el pérfido Barón Dante. Lo que sí se ha hecho es añadir características nuevas a los Gobbos –como la capacidad de hablar– y variar su aspecto en función del mundo al que pertenecen.

En el apartado jugable también hay novedades. Se han incluido mini-eventos y puzzles que nos darán acceso a niveles ocultos, así como nuevos medios de transporte –una vagoneta de mina o un globo aeroestático, por ejemplo– que intentarán aportar más variedad a este simpático título.

No podemos negar que *Croc* nos cae mucho mejor que el *desatascadesagües comepizzas* de Mario, y por ello esperamos que el título de Argonaut logre hacer sombra a la creación del engreído de Shigeru Miyamoto. Como mínimo, mantendremos nuestra ilusión hasta que recibamos una versión jugable de *Croc 2*.


En el mar y en la nieve, Croc 2 entretiene.

GEX 3D

MOVIENDO LA COLITA CON MARLIECE ANDRADA

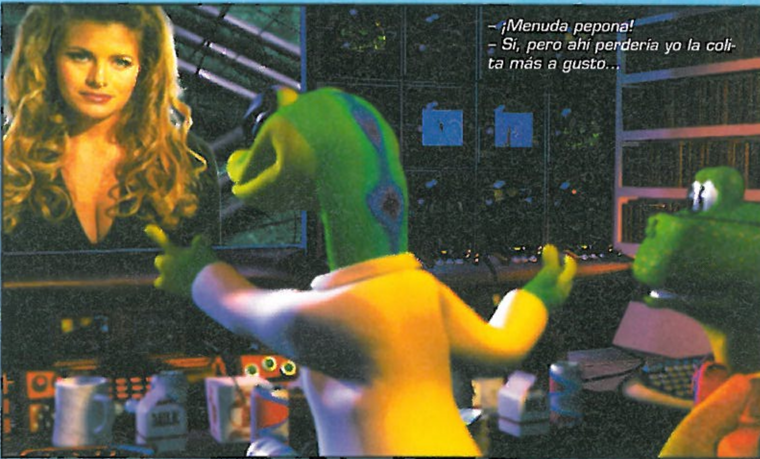
Desarrollador:	Crystal Dinamics
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Disponible:	¡Está al caer!

Ante las espectaculares ventas de juegos protagonizados por féminas desproporcionadas al estilo Lara Croft, los responsables de Crystal Dynamics han decidido tomar medidas en la nueva aventura plataformera de Gex. No, evidentemente no han convertido al protagonista en el primer lagarto transexual de la historia (sin contar a los de *Parque Jurásico*), sino que para dar más interés a *Gex: Deep Cover Gecko*, la compañía se ha hecho con los servicios de la *vigilante de la playa* Marliece Andrada. Desde luego, la chica tiene material de sobras para competir con cualquier hembra carnal o virtual, pero en *Deep Cover Gecko* se limitará a darnos ánimos entre fase y fase, y no podremos jugar con ella (¡lástima!). Aun así, esperamos impacientes la publicación del juego para poder hacer un póster como Dios manda.


¿Eh? ¿Una imagen sin Marliece? ¡Menudo desperdicio!

Marliece Andrada aparte, la nueva aventura de Gex parece seguir prácticamente las mismas pautas que su precuela, *Enter The Gecko*. Es decir, que la cosa consiste en pulular por sus 24 delirantes niveles tridimensionales en busca de los dichosos mandos a distancia. Como siempre, nuestro lagarto se podrá disfrazar con diversos atuendos, y así podremos deleitarnos llevando a Sherlock Gex, Barba Roja Gex, Pancho Gex, Gex Eastwood y un montón de encarnaciones más. Además, también podrás emular al director, al maquetista y a la redactora jefe de *PlanetStation* subiéndote a una tabla de *snowboarding* (aunque, por las fotos que nos traen, nuestros compañeros parecen practicar algo más tipo *panzaboarding*), o montarte en vehículos de tracción animal, como un cocodrilo, un burro o un camello.

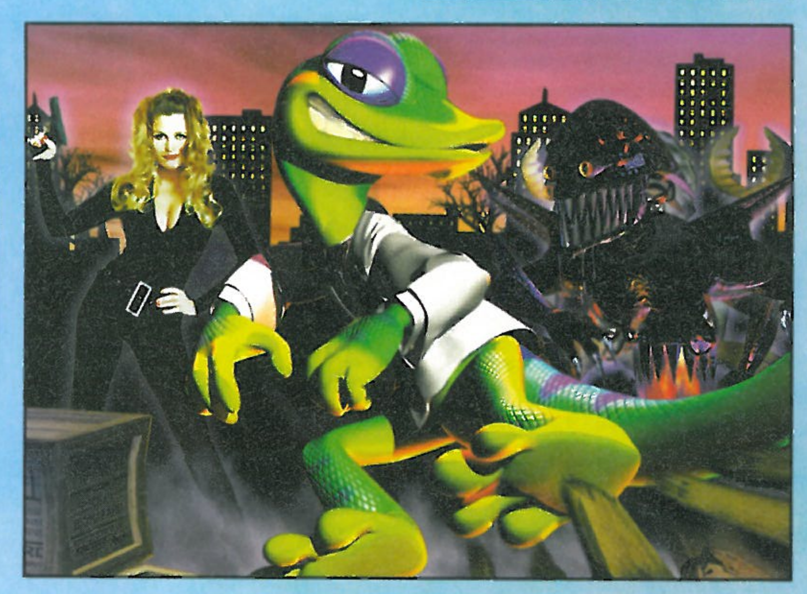

Nunca dejes tu camel debajo de un lagarto.


– ¡Menuda pepona!
– Sí, pero ahí perdería yo la colita más a gusto...


Gex-Truji en la fase verde oliva posterior a su última insolación.

En el plano técnico tampoco esperéis nada nuevo, ya que se ha utilizado el mismo motor 3D que en *Enter the Gecko*. Vamos, que todo apunta al típico tópico que reza: "si te gustó el anterior capítulo de la saga, también te gustará éste".


Gex, cariño, ven aquí y demuéstrame que no tienes la sangre fría.




Tiran más dos tetas que dos tanquetas.


La cucarachaa, la cucarachaa..


Mazinger Z renace de sus cenizas para conocer a Gex.


Y aquí un cameo especial de Kinder Sorpresa (¡el original!).


¡Elemental, querido Gex!


Marliece tiene una pinta horrible cuando se levanta por las mañanas.

LE MANS GT RACING

DAME 24 HORAS MÁS

Desarrollador:	Eutechnyx
Editor:	Eutechnyx
Distribuidor:	Infogrames
Disponible:	Mayo 99



Un cambio de rasante sin señalizar. Esto debe de ser Castellón.



¡Que te pillo, leche!



Tras 24 horas de dar vueltas y más vueltas, la vejiga está a punto de estallar.

A la hora de hacer otro juego de coches, cualquier excusa es buena. ¿Que no hay juego basado en las 24 horas de *Le Mans*? Pues hala, ya tenemos a Eutechnyx comprando rápidamente los derechos de la carrera para que los usuarios podamos disfrutar también de sus circuitos (¿para cuándo un *Despeñaperros Racing Simulator*?).

Por supuesto, *Le Mans GT Racing* se presenta como el no va más en simuladores de velocidad. Con el realismo por bandera, preparaos para afrontar una carrera contra 20 rivales ¡de 24 horas de duración! Pero tranquilos: aparte de poder salvar a menudo, también tendremos la posibilidad de acortar ese tiempo.

Una de las opciones más interesantes de *Le Mans* es la recepción de 'datos telemétricos' (¿¿telequé??), que nos informan de las partes del coche que han de ser ajustadas o cambiadas mientras estemos probando nuestro vehículo. Aunque suene raro, hay que tenerlo muy en cuenta, ya que los golpes y el uso continuado de nuestro turismo repercutirá en una mayor dificultad de manejo.

Gráficos de alta resolución, efectos de luces en tiempo real y conducción de día y de noche son algunos de los elementos que prometen –como todos los juegos cuando se encuentran en fase de desarrollo– llevar este título a lo más alto. *To' el mundo e' güeno...* hasta que digamos lo contrario.



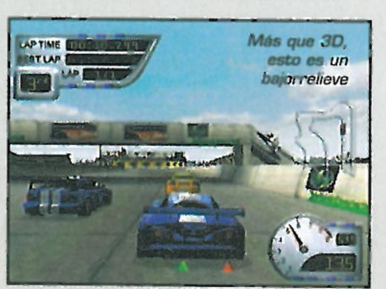
SPORTS CAR

EL LARGO Y ARDUO CAMINO HACIA GRAN TURISMO

Desarrollador:	Westwood Pacific
Editor:	Electronic Arts
Distribuidor:	Electronic Arts
Disponible:	Mayo

Por fin tenemos una versión jugable de la respuesta de Electronic Arts a *Gran Turismo* y, la verdad, por lo que hemos visto hasta ahora no creemos que los cimientos de la industria se pongan a temblar con este *Sports Car GT*. Tras la expectación creada en torno a este título, esperábamos encontrarnos con un simulador de conducción que rayara la perfección, pero de momento –como ya nos advirtió Electronic Arts al mandarnos el disco– nos hemos encontrado con una beta que todavía tiene un montón de aspectos por pulir.

No nos gusta ponernos demasiado puntillosos porque lo que hemos visto es un juego aún inacabado, pero lo cierto es que no podemos evitar sentirnos algo decepcionados. Los circuitos son bastante sosos y las texturas son tan simples que, a veces, no distinguiremos el color del asfalto del de las paredes y sufriremos el consiguiente e inevitable batacazo. La iluminación ya es otra cosa; los efectos de luz están más conseguidos y los faros tienen un aspecto imponente en las fases nocturnas, pero desde luego no se ha logrado el nivel de virtuosismo visto en *Ridge Racer Type 4*.



Más que 3D, esto es un bajorrelieve

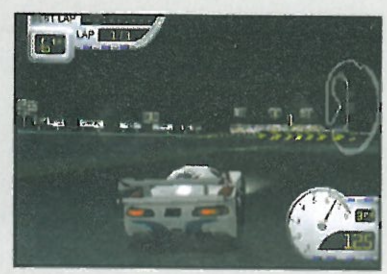
Los coches son modelos reales y lucen deslumbrantes reflejos sobre la carrocería, pero la verdad es que muchos de ellos tienen un aspecto hinchado que les quita algo de vistosidad. De todas maneras siempre es un placer conducir con un Porsche 911 conseguido tras acumular el dinero suficiente con nuestro esfuerzo. Por cierto, los programadores han tenido en cuenta la posibilidad de provocar desperfectos en las carrocerías, pero de momento tales efectos se reducen a unos cuantos pedacitos de polígonos que vuelan por los aires y un poco de humillo negro que se escapa del motor. Sin embargo, lo que sin duda se lleva la palma es la banda sonora que nos acompaña en nuestras carreras: un *bakalao* de 'Todo a cien' que no hace ningún favor al juego y que ha sido perpetrado con un sintetizador que parece sacado del zoco.



Con estos coches de Teletienda no llegarás muy lejos.

Lo mejor, sin duda, son las repeticiones. El magnífico juego de cámaras, aparte de demostrar que los programadores se han pasado horas y horas embobados delante de *Gran Turismo*, saca el máximo partido a los gráficos de los coches. También hay que destacar el modo para dos jugadores a pantalla partida, cuya calidad gráfica es idéntica al modo de un jugador. Cosa que, si lo pensamos bien, nos hace caer en la cuenta de que el hardware de la PlayStation no se debe de haber aprovechado precisamente al 100% en el juego a pantalla completa.

El equipo de desarrollo de Westwood tendrá que trabajar duro si quiere tener alguna posibilidad de éxito en el competitivo mercado de los simuladores de conducción, aunque suponemos que lo intentarán. Ya os informaremos de los resultados en la sección *En órbita*.



De noche, todos los gatos son pardos. Pero al coche de Drako se le sigue viendo la mugre a diez leguas.

OMEGA BOOST

SI MAZINGER LEVANTARA LA CABEZA...

Desarrollador:	Polyphony Digital
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Disponible:	Junio

¡¡ESTO PROMETE!!

Macross, Transformers, Power Rangers... Las guerras entre robots sobredimensionados han sido el caldo de cultivo ideal para multitud de series de nuestra juventud. Recuperando el espíritu de estos *mechas*, los desarrolladores de *Gran Turismo* han creado *Omega Boost*, un juego plagado de androides, explosiones espaciales, disparos y mucha, mucha acción.

CON 100 MISILES POR BANDA

Debido a la escasez de shoot'em-ups en el planeta PlayStation, los amantes del género tenemos pocas oportunidades de darle gusto al dedo (apretando el gatillo, se entiende). Es por eso que la inminente llegada de un título de elevada calidad como *Omega Boost* se ha de celebrar doblemente. La excusa –algunos lo llaman 'argumento'– para ir desmenuzando enemigos es de las más inverosímiles que hemos visto en un juego de disparos: en un futuro no muy lejano, los ordenadores empiezan a volverse locos y a hacer cosas raras (¿vaya novedad, no?). Resulta que el malo de turno ha viajado hacia atrás en el tiempo y ha desactivado el *nosequé* del *comosellame* de NAIC, el primer ordenador de la historia. Así que nuestro héroe, enfundado en su mega-robot, tiene que pillar el primer tren para 1946 y tratar de arreglar la computadora en cuestión con el fin de asegurar un futuro de paz, prosperidad y feliz año nuevo.


Fija la vista en el punto rojo y verás una vaca en tres dimensiones.



Una lluvia de meteoritos. ¡Qué potita!

Como siempre, toda esta historia se reduce a ir disparando a cualquier polígono que se nos ponga por delante. Controlamos un pequeño cursor en pantalla con el que podremos apuntar a distintos objetivos, de una manera similar a como lo hacíamos en *Panzer Dragoon*. Además, podemos hacer uso del 'boost', el mecanismo que nos permite tener encañonado a un enemigo mientras le



"Comando G, Comando G, siempre alerta está..."

perseguimos por todo lo largo y ancho del espacio. Y, una vez en el punto de mira, es cuando tenemos que tirarle a la cabeza todo el arsenal de armas de nuestro mecha.

Cada robot está equipado con un mínimo de tres armas: dos estándares y una especial. De estas últimas hay varias, y entre ellas se encuentra una retahíla de misiles de aspecto monstruoso y el megamucho hiper-cañón Vulcan, el arma definitiva.

Al igual que con *Gran Turismo*, parece que Polyphony conseguirá convertir este juego en el buque insignia del género. Por lo que hemos visto, *Omega Boost* está plagado de *transformers* extremadamente detallados y bien diseñados, y cada arma tiene sus propios y espectaculares efectos de luz en tiempo real. Si a ello le añadimos vastos escenarios espaciales, enormes 'jefes' finales como en *R-Type*, y grandes explosiones a go-gó, tenemos en ciernes el que podría convertirse en el shoot'em-up definitivo que la Play lleva tanto tiempo esperando.

ESTO PROMETE

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

TODA LEYENDA TIENE UN PRINCIPIO... Y UN JUEGO

Desarrollador:	Lucas Arts
Editor:	Lucas Arts
Distribuidor:	¿Algún voluntario?
Disponible:	Si hay distribuidor...

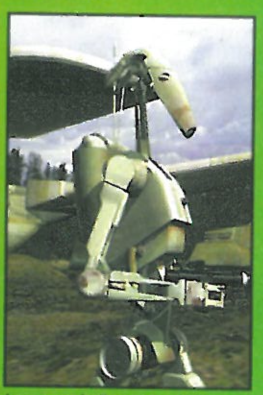
Entre la avalancha de muñecos, camisetas, papel higiénico y demás productos indispensables relacionados con el universo *Star Wars* que se nos vienen encima, empezamos a discernir por fin algo del videojuego basado en el episodio I. *Star Wars: The Phantom Menace* sigue fielmente el desarrollo de la película que trae de cabeza a media galaxia, en una aventura de acción 3D que podría calificarse como un simulador de


Así me gustan a mí: bajitos y con la cabeza plana.

Jedi. De hecho, al principio podremos elegir entre dos de estos caballeros al servicio de la Fuerza (Obi-wan o Qui-Gon Jinn), y el número aumentará hasta cuatro conforme avancemos en la trama del juego.

En la piel de uno de ellos tendremos la oportunidad de pasearnos por los más variopintos escenarios espaciales y dialogar con los habitantes de cada mundo, mientras intentamos restaurar la paz, el orden y el buen rollo en la galaxia. Aunque tendremos una variada gama de armas –pistolas láser, pseudobazookas y tal– a nuestra disposición, deberemos aprender a manejar correctamente ese fluorescente de cocina con empuñadura de carbonita llamado 'sable luz' o 'sable láser', que nos irá muy bien para realizar espectaculares movimientos y combos. Que los fans de *Star Wars* se vayan preparando, porque en una consola muy, muy cercana, dentro de muy poco tiempo aterrizará un título que, junto con la película, promete ser uno de los bombazos de la temporada.


Hola, guapo. ¿Nos enseñas tu sable de luz?


La anorexia llega al mundo de la robótica.


Bonita vista para tirar un sipi. Gggjjrrrr...


Esperemos que en la versión definitiva del juego hayan amueblado esto un poco mejor.


Fantástico ático adosado en Taitooine.

EXPEDIENTE X

MULDER Y SCULLY, ¡YA EN VÍDEO!

Desarrollador:	**Hyperbole Studios**
Editor:	**Fox Interactive**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Verano**

Scully enfrascada en la lectura del último número de Burda.

Cuando parecía que el mundo PlayStation se había librado de esas lacras del software conocidas como *películas interactivas*, a Fox Interactive se le ha metido en la mollera sacar al mercado un artefacto saturado de secuencias de vídeo que intenta alcanzar el éxito gracias al tirón de la serie *Expediente X*. El invento, bautizado como *X-Files* (¡a eso se le llama estrujarse la neurona!), ha contado con la participación de los actores y el equipo que trabajan en los famosos episodios televisivos, ya que se ha rodado material inédito para las numerosas secuencias del juego.

El jugador deberá meterse en la piel de un agente del FBI llamado Craig Willmore y unirse a los archiconocidos Mulder y Scully para resolver una investigación. Hasta aquí todo correcto. Sin embargo, lo que nos hace temer lo peor es que, tras este interesante punto de partida, se esconda un juego en el cual todo consista en hacer *clic* en el icono correcto en el momento adecuado, con el único objeto de ver una secuencia de vídeo más. Vale, la versión de PlayStation tiene cinco CD y más de cuatro horas de imágenes, pero por el mismo precio te puedes comprar tres vídeos de la serie.

Los desarrolladores del juego, Hyperbole Studios, aseguran que con su técnica *Virtual Cinema* el jugador se sentirá como un personaje más de *Expediente X*. No es que seamos malpensados, pero os podemos asegurar que aquellos que en su día nos tragamos los mamotretos de vídeo supuestamente interactivo que salían en plataformas como el Mega CD, tenemos más de un motivo para desconfiar de *X-Files*.

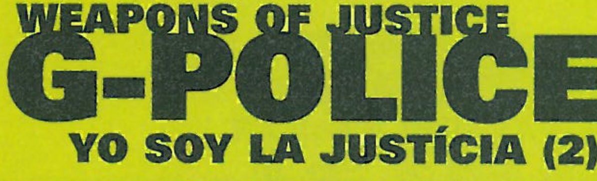
Quizá nos tengamos que tragar nuestras palabras cuando *X-Files* caiga en nuestras manos, pero de momento nada nos hace pensar que estemos precisamente ante uno de los bombazos del año.



¿Qué llevas puesto?



La faja de tu madre, so cenutrio.



WEAPONS OF JUSTICE G-POLICE

YO SOY LA JUSTÍCIA (2)

Desarrollador:	**Psygnosis**
Editor:	**Psygnosis**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Junio**

¿Os acordáis de *G-Police*? Era un shoot'em-up que Psygnosis lanzó al mercado hace un par de años y que, aunque recibió buenas críticas, obtuvo una respuesta más bien tibia por parte del público. Pese a su buena realización técnica general, el respetable no pudo perdonar algunos defectos de bulto, como su exagerada dificultad a partir de la quinta misión, o el desagradable efecto *pop up* que hacía que los obstáculos aparecieran como por arte de magia en las narices del jugador. Bien. Pues ahora, sus programadores van a intentar enmendar errores pasados con una secuela a la que han bautizado como *G-Police: Weapons Of Justice*.



Valencia en plenas Fallas del año 2050.

Las bases son las mismas que antes: debes realizar diversas misiones en unas ciudades futuristas con una estética a lo *Blade Runner*, encarnando a un policía que persigue a los malosos de turno (traficantes de armas, mafiosos, redactores de *PlanetStation* y otra gente de mal vivir). La principal novedad es que, en esta ocasión, además de manejar a los dos helicópteros de la primera parte, también podrás echarle el guante a tres artilugios más: un mecanismo bípedo llamado Raptor, la nave espacial Corsair y el coche Rhino. Para acabar de aliñar el asunto, los programadores se han sacado de la manga unas fases de batalla espacial fuera del entorno urbano para las que han creado un motor de juego completamente nuevo.





Esperamos que este helicóptero no tenga que pasar por Barajas...

Los responsables de Psygnosis, que no tienen un pelo de tontos, también se han puesto manos a la obra con el fin de paliar los errores que dieron al traste con las cifras de ventas de la primera parte. Por un lado se ha suavizado la curva de dificultad, a la vez que se han simplificado los controles de los vehículos para que el juego no frustre al jugador medio. El otro problema de *G-Police*, el efecto de *aparición súbita* de los edificios, no se ha solucionado del todo (al fin y al cabo, el motor de juego es prácticamente el mismo), pero como mínimo se ha puesto un buen parche gracias a un invento llamado "echolocation". Gracias a este sistema, el jugador sabrá lo que tiene a su alrededor aunque quede tapado por la oscuridad, evitando así los los clásicos morrazos accidentales.

Lo que no sabemos aún es si el juego será traducido o no al castellano y si, en caso afirmativo, las voces serán tan lamentables como en la primera parte. Aún nos duelen los oídos cuando recordamos las disonantes frases de diálogos que tuvimos que soportar, muchas de ellas pronunciadas con un imperfecto acento mejicano. Señores de Psygnosis: si nos dan a elegir, casi preferiríamos las voces inglesas con subtítulos en nuestro idioma. Tan sólo es una sugerencia.



La Benemérita del futuro sigue teniendo problemas para alzar el vuelo.

SYPHON FILTER

PLANET STATION ESTO PROMETE

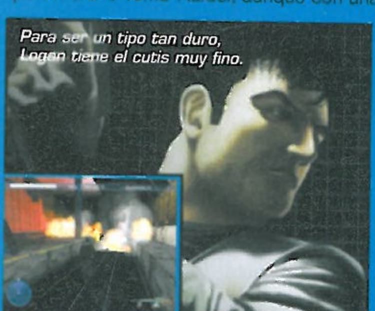
QUITA P'ALLÁ, SNAKE

Desarrollador: Eidetic
Editor: 989 Studios
Distribuidor: Sony
Disponible: Julio

Si ya has jugado tanto a *Metal Gear Solid* que crees que te llamas Snake –como le ha pasado a nuestro pobre director–, tenemos una buena noticia para tus seres queridos, que ya deben de estar preocupados con tu nueva personalidad: pronto podría pasársete la *MGSmanía*. La mala noticia es que igual comienzas a proclamar que te llamas Gabe Logan, porque así es como se llama el prota del juego que este verano podría desplazar a *MGS* de tu corazón.

Metido en la piel de este superagente especial estadounidense, en *Syphon Filter* tendrás que librar al mundo de una terrible amenaza: unos terroristas pretenden borrar del mapa a gran parte de la humanidad valiéndose de un virus letal cuyo nombre da título a este juego.

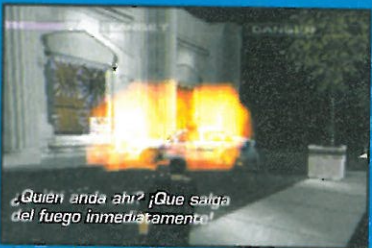
La cámara muestra la acción en tercera persona a lo *Tomb Raider*, aunque con una


Para ser un tipo tan duro, Logan tiene el cutis muy fino.

perspectiva algo más alejada, lo que está bien porque los cuartos traseros de Logan no son tan interesantes como los de Lara. En el apartado gráfico, *Syphon Filter* presenta una factura impecable: las animaciones de los personajes son muy suaves, los efectos de luz y explosiones resultan muy realistas y todo está generado de forma exquisita en 3D.

La variedad de las 19 misiones incluidas en *Syphon Filter* es uno de los mejores ali-





¿Quién anda ahí? ¡Que salga del fuego inmediatamente!

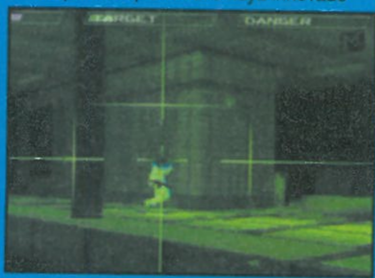
cientes del juego. Tan pronto tienes que llegar al final de un nivel para cargarte a un jefe como te ordenan seguir a un sospechoso, o te encargan detectar una bomba y proteger a los encargados de desactivarla.

El arsenal es otro aspecto muy cuidado en el juego: incluye 17 armas tan diferentes y deliciosas como un rifle de francotirador, rifles automáticos de asalto o el imprescindible lanzagranadas. La galería de personajes también promete mucho, pero dejamos su presentación para el reportaje que publicaremos el mes que viene sobre este apetitoso juego.

APTO PARA PATOSOS

El sistema de control es sencillo y, gracias a las facilidades que ofrece para el manejo de armas, es incluso apto para jugadores tan patosos como nuestro redactor Drako o el tucán que tenemos como Jefa de Redacción: Logan encañona automáticamente al enemigo más próximo al desenfundar, aunque también te permite apuntar manualmente e incluso fijar el objetivo en un enemigo mientras corres en cualquier dirección.

No parece que Eidetic haya innovado



gran cosa con *Syphon Filter*. Más bien se diría que ha combinado los mejores ingredientes de *Metal Gear Solid*, *GoldenEye* (para N64), *Tomb Raider* y otros títulos que en su momento han sido rompedores. No es demasiado original –lo que tampoco es tan extraño, teniendo en cuenta que sus autores son los responsables de un engendro de la talla de *Bubsy 3D*– pero la mezcla puede ser explosiva.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

ACCIÓN MÁS ALLÁ DE LAS NUBES

PLANET STATION ESTO PROMETE

Desarrollador: Namco
Editor: Namco
Distribuidor: Sony
Disponible: Falta mucho

Tras dejarnos pegados al asiento con la vertiginosa velocidad de *R4*, los programadores de Namco han cambiado el asfalto por las nubes y han retomado la saga *Ace Combat*. El juego todavía se encuentra en fase de desarrollo, pero todo apunta a que el nuevo título de Namco podría ser el equivalente de la cuarta parte de *Ridge Racer* en el campo de los simuladores aéreos. Es decir, que ya os podéis ir olvidando de apretar 25 teclas sólo para despegar porque, tal como sucedió en las dos precuelas de este juego, aquí primará la acción arcade y el misilazo por encima del realismo.

Por las pantallas que hemos visto del juego, el nivel gráfico estará a la altura de los tiempos que corren, aunque no podemos asegurar nada hasta que no veamos una beta en movimiento de este prometedor título (¡tampoco somos Aramís Fuster!).

Lo que sí sabemos es que Namco ha ambientado *Ace Combat 3* en el futuro cercano, cosa que aún alejará más a la serie de cualquier atisbo de realismo. Además, los programadores han intentado hacer menos lineal el argumento del juego y ahora, según las decisiones que tomemos durante el transcurso de la partida, variarán las misiones que deberemos afrontar. Por supuesto, también habrá nuevos aviones que esperamos que no desentonen del ambiente futurista del juego.




¡Pepino vaaa!


O aparece algún enemigo más, o de aquí nos vamos directamente al paro.


Si bebes, no pilotes.


Por Semana Santa, en Madrid no queda ni Dios.


Y dejo todos mis bienes a...


¡Vaya un supositorio que asoma por ahí!



 SÉ A LO QUE JUGARÉIS EL PRÓXIMO VERANO...

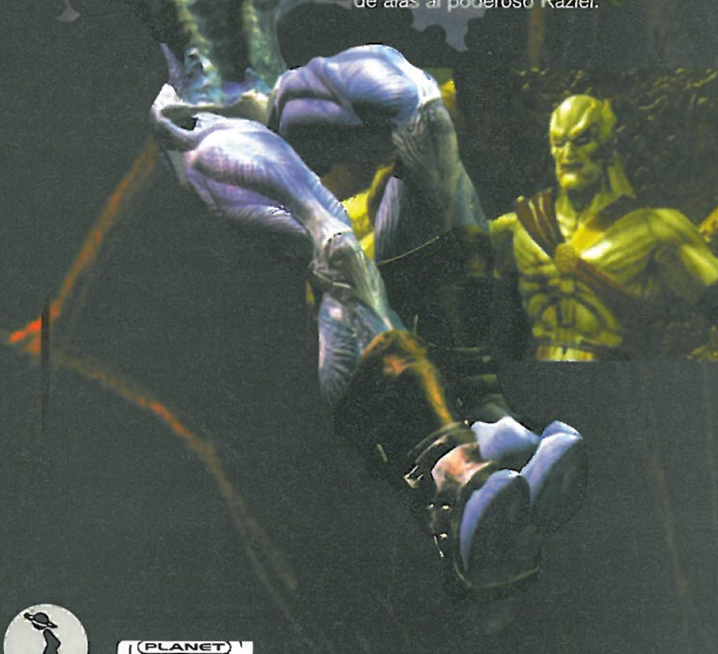
PESADILLA EN PLAY STREET

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

CON EL ALMA EN VILO

Desarrollador:	Crystal Dynamics
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Disponible:	Abril

Hace aproximadamente 1.000 años, el temible Kain se erigió como amo supremo de la raza vampírica. Para dominar a los rebaños de humanos y acabar con su independencia, se hizo con los servicios de seis lugartenientes, entre los que se encontraba Raziel. Con legiones de vampiros bajo sus órdenes, cada uno de estos seres doblegó a los hombres para mayor gloria de su señor Kain. Pero claro, si todo fuera tan bonito, no habría juego, así que Crystal Dinamics decidió tomar parte en el asunto y dotó de alas al poderoso Raziel.



El envidioso Kain (hay gente que no cambia ni en mil años) no aceptó que un lacayo suyo pudiera prescindir de los servicios de Iberia, y por un 'quítame allá esas alas' decidió enviarlo al Abismo. Mientras caía, Raziel escuchó la voz de alguien que se hacía llamar *The Elder*, un ser cabreadísimo porque Kain no le dejaba ni un alma con la que poder alimentarse. De esta manera, The Elder propuso a Raziel sacarle del Abismo a cambio de protagonizar un juego para PlayStation en el que acabaría con el dominio del señor de los vampiros. El antiguo lugarteniente aceptó, y con ello dio origen a uno de los lanzamientos más esperados del planeta PlayStation...

LA SANGRE, PARA LAS SANGUIJUELAS

Éste es el argumento en el que se sustenta *Soul Reaver*, la nueva y espectacular aventura gótica con ramalazos de Action-RPG que trae de cabeza a medio mundo (y porque el otro medio no tiene PlayStation, que si no...). Como servidor de un antiguo dios, en la secuela de *Legacy of Kain* adoptamos el papel de Raziel, el vampiro caído que ha cambiado su variada dieta de sangre y morcilla por otra más rica en almas. Con él recorreremos con total libertad el peligroso mundo 3D de Nosgoth, nos enfrentaremos a las hordas de chupasangres y les arrancaremos literalmente su espíritu para alimentarnos. Para los que todavía penséis que todos los vampiros son señores elegantes, con capa y repeinados como Drácula, esperaos a



ver la variedad de estos engendros que Crystal Dinamics ha ideado. Aunque echamos en falta algún oponente parecido a nuestro redactor Drako, Raziel tendrá que enfrentarse a diez clases de vampiros, entre los que se encuentran 20 tipos de enemigos y los inevitables 11 jefes finales.

A la hora de machacar a estos indeseables, nos encontramos con un sistema de combate mucho más intuitivo que el de otros títulos del género. Esto se debe principalmente a que Raziel puede dar vueltas alrededor de sus enemigos mientras ataca. El resultado son movimientos rápidos y fluidos, que van más allá del típico 'machaca el botón hasta que el malo deje de respirar'.

Pero no sólo de almas vive el vampiro: también haremos frente a los inevitables puzzles para abrirnos el paso por las regiones del mundo subterráneo.

Uno de los elementos más destacables de *Soul Reaver* es la existencia de un plano paralelo al material: el mundo espectral. Para conseguir avanzar en el juego tendremos que sumergirnos continuamente en este entorno, donde las



Tras echar una ojeada a los lanzamientos de PlayStation para los próximos meses y en vista del carácter horroroso de muchos de ellos, hemos decidido ofreceros un reportaje especial de *bucho biedo*. Pero no os asustéis: no queremos decir con ello que los nuevos juegos para nuestra consola se parezcan a *Pandemonium 2* o *Dodgem Arena*; lo que ocurre es que varios de ellos tienen al terror como clara fuente de inspiración, así que... ¡TEMBLAD, CONSOLEROS!

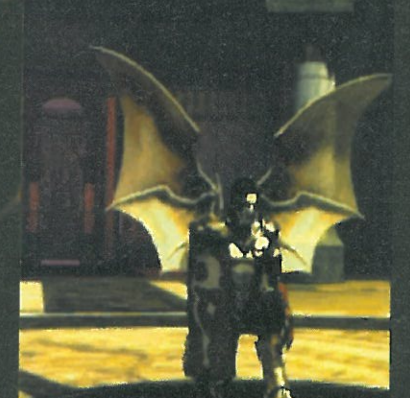
leyes físicas funcionan de manera distinta. Por ejemplo, si en nuestro camino encontramos una muralla infranqueable, es más que probable que en el 'otro lado' no sea más que un pequeño bordillo de acera. Además, el mundo espectral es el sitio al que iremos a parar si nuestro inmortal personaje 'muere'. Es decir, que cuando agotemos nuestra energía seremos catapultados a este tétrico lugar, donde nos dedicaremos a buscar la salida que nos conduzca de nuevo al mundo material.

PONE LOS DIENTES LARGOS

A primera vista, el desarrollo del juego recuerda mucho a la saga *Tomb Raider*. Pero repetimos: solo a primera vista. Entre otros alicientes, *Soul Reaver* retoma algunos de los elementos de RPG que han hecho famosos títulos como el *Zelda* para la gran 'N'. Conforme arranquemos el alma a cada uno de los 11 'jefes', iremos ganando diferentes poderes, como trepar por las paredes o nadar. La ventaja es que estos poderes estarán continuamente activados, sin tener que recurrir a ellos mediante un farragoso sistema de menús.

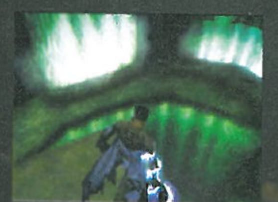
Otra de las grandes innovaciones del juego es la reducción de los tiempos de carga. Mientras Raziel se desplace volando de una región a otra, el nuevo escenario se cargará continuamente desde el CD, lo que evita aburridas esperas como las que sufrimos en la primera parte.

Por lo que hemos podido observar, *Soul Reaver* contará con un entorno gráfico realmente impresionante.La demo que hemos probado es un espectáculo para los ojos: mientras buceamos por un lago subterráneo, podemos observar los increíbles efectos del agua y los fluidos movimientos del protagonista. Tras salir a la superficie, cogemos un afilado bastón y nos enfrentamos al enemigo de turno. Entonces asistimos a una pequeña muestra de lo que promete el juego en el aspecto visual: el momento en el que nos zampamos el alma de un enemigo. Tras derrotarlo, le empalamos para después alzarlo agónicamente y absorber el espíritu flotante que surge de su cuerpo. La animación del personaje, las exquisitas texturas y el acertado colorido que recrea la opresiva atmósfera hacen que, definitivamente, el elemento más terrorífico de *Soul Reaver* sea la espera hasta que se haga realidad su lanzamiento.



Los madelman "Soul Reaver" han sido todo un éxito de ventas.

A Jesús Gil le han hecho un monumento en el Averno



Los urinarios de diseño también han llegado al infierno.



Raziel pisando fuerte la pasarela en el desfile de Vittorio y Lucciferino.



Nuestro héroe también tiene un papelillo en The Phantom Menace.



La primera corta...



...y la segunda apura.



SILENT HILL

NO ME ACUCHILLES QUE NO TE VEO

Desarrollador:	Konami
Editor:	Konami
Distribuidor:	Konami
Disponible:	¿Septiembre?

El prota desvalijando un coche de la pasma sin reparos.

¡Por fin vacaciones! Coges el todoterreno y te llevas a tu hija Cheryl a un idílico paraje llamado Silent Hill (la colina silenciosa). Durante el trayecto, de pronto ves una sombra en la carretera comarcal, das un volantazo y, sin comerlo ni beberlo, te pegas una piña digna de cualquier anuncio de la Dirección General de Tráfico. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde está Cheryl? ¿Cómo puede estar nevando en pleno verano? Y, encima, no se ven tres en un burro. ¡Vaya! Ahí hay un niño jugando con un cuchillo; voy a ver si sabe qué ha pasado. "¡Eh, chaval! ¿No habrás visto por aquí a...? ¡Niño!, ¿por qué me miras así? No hace falta que te acerques tanto... ¿y esas manchas? ¿Qué pasa? ¿Te sangra la nariz? Cuidadito con lo que haces con ese cuchill... ¡aiiiiieeeee...!"

El rito de apareamiento del ganso silvestre es realmente espectacular.

Así discurren, más o menos, las primeras experiencias que vivirás en *Silent Hill*, el juego de terror que Konami ha desarrollado con la intención de proporcionar una buena dosis de emociones fuertes a los usuarios de PlayStation. ¡Y vaya si lo han conseguido! Tras jugar con la versión estadounidense, podemos garantizar que el juego *giña* que da gusto (aunque todos los redactores negamos tener ninguna relación con la desagradable fetidez aromática que ha quedado en la Redacción).

Antes de entrar en detalles, permitidnos que dejemos clara una cosa: *Silent Hill* no es mejor que *Resident Evil 2*, pero es un título indispensable para los amantes del terror y las imágenes truculentas. Sin duda, lo mejor es que el juego transmite constantemente la sensación de que puede haber un ser abominable a escasos metros de ti. Los chicos (y chicas, y señores, y señoras...) de Konami han tenido la gran idea de limitar el área de visión del jugador con oscuridad y niebla, y además han dotado al personaje de una radio que empieza a zumbar cuando un ser del averno está cerca.

Con ello han logrado dos objetivos. En primer lugar, han conseguido que el motor 3D, al no tener que mostrar profundidad de campo, mueva con gran soltura los escenarios poligonales. Por otro lado, los programadores han creado un clima de tensión tal, que el corazón te saldrá por la boca a la que oigas el más mínimo ruido. La sensación de claustrofobia se ve reforzada gracias a una lúgubre banda sonora y unas secuencias de vídeo con una estética realmente inquietante.

Así se quedó nuestra redactora jefe tras el cierre de este nú de PlanetStation.

¿HAY ALGUIEN AHÍ?

Básicamente, tu cometido durante el juego será encontrar a tu hija Cheryl, a la que deberás buscar por las calles de la ciudad. Todo ello mientras tratas de divisar, entre el "puré de patatas" que te rodea, a los perros infernales y a las urracas mutantes que pululan por ahí.

Lo primero que te sorprenderá es la violencia sin tapujos que encontrarás a lo largo del juego. Tras meterles plomo en el cuerpo a los enemigos, éstos se quedan medio muertos en el suelo esperando a que los remates de un salvaje patadón. Además, en todos los rincones encontrarás mensajes escritos con sangre y detalles tan buenos como una cabeza de perro que alguien ha utilizado para jugar a baloncesto. Sin duda, éste es el título que padres y educadores estaban esperando.

Quedaos con este piano porque seguro que os atascáis con su puzzle. ¡Palabra de Drako!





¡Busca, Bobby, busca!



Con tanto miedo y tanto "uy, uy, uy", al final uno acaba cayendo de culo (el cuerpo se suelta y la ley de la gravedad actúa, lógicamente).



La cuestión es que, a medida que avancen tus pesquisas, podrás entrar en edificios de la población dónde te encontrarás con nuevos amiguitos, como niños zombi o cucarachas del tamaño de un San Bernardo. Y allí estarás tú, intentando ver algo entre las sombras con la ayuda de una linterna y devanándote los sesos para resolver los complicados puzzles del juego (el del piano del colegio tiene verdadera mala *milk*).

Pero esto es sólo el comienzo. Más adelante disfrutarás de lo lindo sumergiéndote –literalmente– en un infierno de paredes cubiertas por cadáveres putridos, cadenas, símbolos satánicos y otras lindezas que parecen sacadas de la película *Hellraiser*. Y para acabar de darle emoción al asunto, también te enfrentarás a *final bosses* de tamaño considerable que te esperan con las fauces abiertas (el primero es una especie de iguana que se ha escapado de *Jurassic Park*, segunda parte).

De momento, esto es todo lo que necesitáis saber para ir haciendo boca. En los próximos números de *PlanetStation* os informaremos más detalladamente de las virtudes y defectos del que se puede convertir en el juego más terrorífico del catálogo de PlayStation.

Restos de sangre, vísceras, babas... ¡si parece la Redacción después del cierre!

KAGERO DECEPTION II

LOS MALOS SIEMPRE HACEN TRAMPA

Desarrollador: **Tecmo**
Editor: **Tecmo**
Distribuidor: **Virgin**
Disponible: **Abril**

Todos hemos sufrido en nuestras carnes de aventurero las mil y una aberraciones del malo de turno. Hemos sido acuchillados, empalados, torturados, obligados a ver todos los programas de Jaime Bores... De todo, vamos. Y el sueldo de 'bueno de la película' muchas veces no compensa todo esto. Tecmo ha escuchado nuestras súplicas y ha creado un juego con la etiqueta de 'Sólo para muy malvados'. ¡Ha llegado la hora de pasarse al otro bando!

ASESINOS NATOS

En *Kagero Deception II* adoptas el papel de Millenia, la pieza clave en la eterna lucha entre los humanos y una extraña raza inmortal llamada 'Timenoids'. Aunque tu herencia es humana, los Timenoids te adoptaron desde pequeña y ahora te utilizan para llevar a cabo sus nefastos planes. Tu objetivo: machacar a todos los humanos aspirantes a héroe que se atrevan a entrar en el castillo Timenoid. Pero nada de mancharse las manos asesinando personalmente a estos desgraciados: para cargárnoslos disponemos de un extenso plantel de trampas que, colocadas estratégicamente, darán buena cuenta de los intrusos.

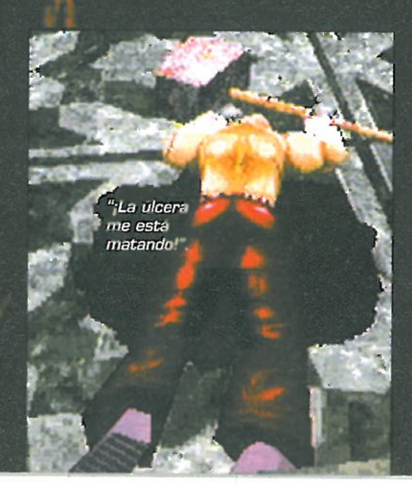
Las estratagemas están divididas en tres clases: hay trampas de techo, de pared y de suelo. Aunque al principio sólo tenemos a nuestra disposición dos de cada, el número aumenta astronómicamente conforme pasamos de nivel, previo pago de una determinada cantidad de dinero. Jarrones, piedras con pinchos, gas, cepos... en *Kagero* hay todo tipo de material indispensable para cualquier Timenoid sádico o profesor de instituto que se precie.

Además de las trampas que coloquemos, la mansión cuenta con sus propios mecanismos (sillas eléctricas, guillotinas, etc.), que facilitan uno de los elementos más espectaculares y divertidos del juego: los combos con trampas. Ejemplo: jarrón con aceite cae sobre caballero, caballero queda atrapado por un cepo de metal, flecha de fuego sale de la pared y se clava en caballero, caballero se incendia y se muere mucho. Una auténtica delicia.

Obviamente, la mayoría de enemigos no estarán muy de acuerdo en acabar formando parte de la decoración de nuestro hogar. Al principio nos enfrentaremos a personajes como el campesino, que no sabe distinguir entre una trampa y un bocadillo de calamares, pero a medida que avances en el juego tendrás que ejercer de anfitrión de docenas de caballeros, bárbaros, hechiceros y ninjas. Y todos ellos serán cada vez más desagradablemente listos, rápidos y mortales.

NI KAGADA, NI DECEPCIÓN: TODO ADICCIÓN

¿Aventura? ¿Estrategia? ¿RPG descafeinado? Lo cierto es que su originalidad hace de *Kagero Deception 2* un juego de difícil clasificación. Desde una perspectiva en tercera persona, en todo momento controlaremos a Millenia, de un modo parecido a cómo manejamos a Lara en *Tomb Raider*. A pesar de ello, la lista de acciones de nuestra protagonista es bastante más limitada que la de la chica de los sujetadores como carpas. Básicamente, podemos pasearnos por la mansión, colocar y activar las trampas, esquivar los ataques de los héroes y atraerlos a una muerte segura.



"¡La úlcera me está matando!"

A la hora de colocar los obstáculos, hemos de planificar cuidadosamente nuestra estrategia. Partiendo de la premisa de que sólo puede colocarse una trampa de cada tipo en una habitación (es decir, tres en total), es recomendable utilizar las que ya se encuentran 'de serie' en la casa, y pensar en combos que hagan el mayor daño de la manera más sencilla.

A todo ello hay que sumarle una trama argumental que se va complicando en cada fase. Aunque se haya convertido en el brazo ejecutor de la raza Timenoid, Millenia tendrá que elegir entre acatar las órdenes del misterioso Rey Eclipse, o seguir los dictados de su corazón humano.

Cuando se intenta hacer un refrito de este calibre, se pueden obtener dos cosas: un título que, más que ser insertado en la consola, merece ser sumergido en el W.C. (aunque será un juego muy bonito y original, eso sí), o una gran obra como *Kagero Deception 2*. Divertido y adictivo como pocos, yo en tu lugar caería en la trampa de ir ahorrando (algún chiste malo tenía que haber en el artículo), a la espera de que llegue esta maravilla. Y ahora disculpadme, pero hay un ninja en el cuarto de invitados que se me está poniendo chulo...



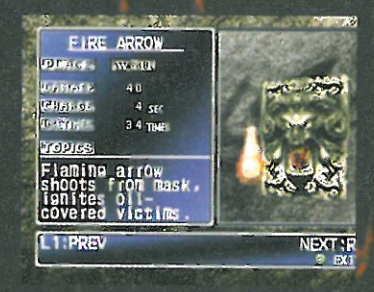
Lo tiene crudo para pasar el control de Barajas.



Los pinchos de salón son el último grito en decoración.



Ese dos de oros merecería un zoom.



Ante vosotros el escudo heráldico del famoso Conde Drako.





CUENTA ATRÁS

PARASITE EVE

EL FRUTO PROHIBIDO


Menudo perro, ¡ésos son mis campeones!


Rintintín tiene un pequeño cameo en la trama del juego.


Aya se dispone a freír a... ¿un querubín?

Desarrollador: **Square**
Editor: **Square**
Distribuidor: **Se buscan voluntarios**
Disponible: **A este paso...**

Parasite Eve no es ningún bombazo de última hora, precisamente. Como muchos de vosotros debéis de saber ya, este juego de Square hace un año y pico que salió en Japón; sin embargo, en Europa todavía estamos esperando a que alguien se digne a distribuirlo. A estas alturas, creemos que tenemos tantas posibilidades de ver una versión PAL de *Parasite Eve* como de que el Atlético de Madrid repita el doblete esta temporada, pero al final nos hemos animado a hacerle un hueco a este título en nuestro reportaje de terror. Más que nada, porque se rumorea que es posible que Square abra una sede en Londres para dar salida a sus juegos en el viejo continente.

Con este título, los creadores de Cloud y compañía se han sacado de la manga un nuevo estilo de juego bautizado como 'cinematic RPG'. A la hora de la verdad, *Parasite Eve* se ha quedado a medio camino entre *Final Fantasy VII* y *Resident Evil*, lo que no está nada mal. Del primero ha heredado la aparición constante de maravillosas secuencias de vídeo y los combates por turnos; del juego de Capcom se ha quedado con la ambientación terrorífica y los monstruosos seres mutantes. *Parasite Eve* se desarrolla en unos fantásticos escenarios prerrenderizados, mientras que los personajes poligonales tienen un aspecto estilizado, al estilo de *Final Fantasy VIII*.

Gracias a su espectacularidad gráfica y a la misteriosa trama de horror que le sirve de hilo argumental, este juego se ha convertido ya en un pequeño clásico. Tan sólo se le pueden achacar un par de pegas. Por una parte, es demasiado corto para ser un juego de rol (dura unas 15 horas); por otra, el sistema de combate por turnos –en el cual movemos a la protagonista a nuestro antojo, como si se tratara de un juego arcade– no ha acabado de convencer a los más puristas del género.



Respecto al argumento, sólo podemos decir que es intrigante, terrorífico y muy maduro. No en vano el juego se basa en una novela de Hideaki Sena titulada *Kadokawa Horror Bunko*, un libro que alcanzó un gran éxito en Japón. La trama nos pone en la piel de Aya Brea, una policía de Nueva York que es la única persona inmune a los poderes paranormales de Melissa, una cantante de ópera que ha empezado a exterminar a la población de Manhattan. La galería de horrores del juego incluye perros mutantes, combustiones espontáneas, berridos operísticos y, cómo no, científicos chiflados.

Suponemos que os preguntaréis por qué esta pequeña joya no llega aquí mientras sí lo hacen otros títulos bastante menos recomendables. Pues nosotros no podemos responderos porque nos preguntamos exactamente lo mismo.

FUEGO EN EL CUERPO

Lo mejor de *Parasite Eve* es, sin duda, la impactante secuencia de vídeo con la que da comienzo el juego. El Carnegie Hall es el marco incomparable en el que la antagonista del juego, Melissa, da rienda suelta por primera vez a sus temibles poderes, chamuscando a la flor y nata de la *beautiful people* de Nueva York. Toda la audiencia perece... a excepción de nuestra heroína, la agente Aya Brea, que soporta el concierto sin siquiera despeinarse. Para algo tenía que servir el duro entrenamiento del cuerpo de policía de Nueva York, durante el cual se incluyen audiciones de *Mi Carro* de Manolo Escobar, conciertos de Los Tres Tenores y discos de Mariah Carey.



ALIEN RESURRECTION

OTRA DE SIGOURNEY RIPLEY VS. ELLOS

Desarrollador: **Fox Interactive**
Editor: **Fox Interactive**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Disponible: **Junio**

Los aliens, esos adorables bichos con la capacidad de zamparse humanos como si fueran peladillas, vuelven a la gris. Tras aquel mediocre *Alien Trilogy*, Ripley vuelve a la carga (y a la vida) en esta aventura de acción en tercera persona, basada en la película del mismo nombre. Y, por lo que hemos podido ver, el juego promete ser tan escalofriante –esta vez, de verdad– como la serie cinematográfica. Básicamente, *Alien Resurrection* toma para conseguirlo bastantes elementos del *survival*, ese género que inició nuestro querido *Resident Evil*. Recuerda que tú no eres el verdugo, sino la víctima, y que has de tratar de escapar por todos los medios.

La acción se desarrolla en la plataforma de investigación militar Auriga, donde tras experimentar con aliens han conseguido una cosa mala y otra peor. La mala es que Ripley ha resucitado cabreadísima en forma de clon; la peor es que los aliens han hecho de la estación su *picnic* dominguero particular. A partir de aquí, nos meteremos en la piel de uno de los cinco personajes principales, cada uno de los cuales tiene sus propias características y niveles personalizados, para intentar escapar más o menos enteros. Por supuesto, contaremos para ello con toneladas de armas que nos permitirán ir



menguando la población de bichos; pero también deberemos hacer uso de nuestro cerebro (¡trata de encontrarlo, por Dios!) a la hora de resolver las diferentes pruebas que se nos plantearán a lo largo de los 13 niveles del juego. Por nuestro punto de mira desfilarán tres tipos de enemigos: aliens de todos los colores y sabores (desde crías hasta la mismísima reina), humanos malvados y clones defectuosos de Ripley.

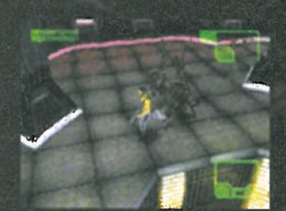
Y si todavía te queda munición, siempre podrás destruir los escenarios, que al parecer también son machacables. Tu única ayuda será tu 'Padre' (con perdón): el ordenador de la estación, que te vigilará –o, más bien, te agobiará– constantemente, deseoso de echarte una mano. ¿Difícil? Pues se nos olvidaba que todo ello has de hacerlo con el tiempo en contra, ya que debes lograrlo antes de que la nave llegue a la Tierra. No querrás que los pobres bichos sufran también en nuestro planeta con el programa de Leticia Sabater, ¿verdad?...



La teniente Ripley demostrando que no se casa con nadie.



Parece que hay un problema de polillas con las sábanas.



No huyas, que todo saldrá a pedir de boca.

DINO CRISIS

JURASSIC EVIL

Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Disponible: **Con los turrones**

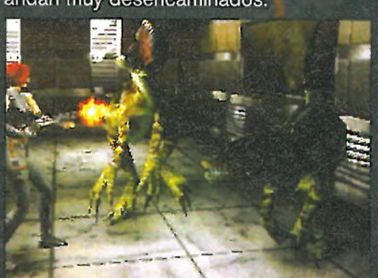
Un sudor frío recorre tu cuerpo. Avanzas por un oscuro pasillo con el arma en ristre dispuesto a reventarle los sesos al primer ente que se te ponga por delante. Oyes unos pasos a la vuelta de la esquina, das un salto y gritas: "¡Maldito zombi, te voy a... aaaargh!". Sin darte tiempo a terminar la frase, unas fauces te sesgan el cuello y pasas a ser pasto de reptiles. Pero, ¡¿esto por qué?! Malas noticias, amigo: en el nuevo juego de *survival horror* de Capcom para PlayStation ya no hay zombis. De hecho, el juego ni siquiera se llama *Resident Evil*. El próximo reto responde al nombre de *Dino Crisis*, y será mejor que te vayas preparando porque mucho nos tememos que los velocirraptores y los T-Rex que pueblan el juego no se mueven a paso de tortuga, esperando amablemente a que les pongas los cañones de la escopeta recortada en la sien.

¡Que no cunda el pánico! Es cierto que todos esperábamos que las aventuras de los hermanos Redfield tuvieran su continuación en nuestra consola gris, pero, por lo que hemos visto, *Dino Crisis* no sólo será un digno sucesor de *Resident Evil 2* sino que lo superará ampliamente en el apartado técnico. Se acabaron los fondos renderizados y los planos de cámara fijos; los genios de Capcom se han superado a sí mismos y ahora todo el juego estará generado por gráficos poligonales, como si de un *Metal Gear* cualquiera se tratara. Preparaos para *travellings*, secuencias de puro cine y una acción trepidante que, comparada con las películas de



Jurassic Park, dejará a la saga de Spielberg como bucólicos episodios de *La casa de la Pradera*.

En el juego controlarás a una agente llamada Regina y, por supuesto, habrá una rica trama plagada de personajes secundarios entre los que no faltará el inevitable científico loco de por medio. Virgin, la distribuidora de Capcom en España, asegura que este juego será el bombazo de las últimas navidades del siglo XX. Y nosotros creemos que no andan muy desencaminados.



¡MADLE MÍA, QUÉ HOLOL!

La escena de pánico de la que se ha extraído este título está protagonizada por dos responsables de Capcom en Japón, que se pegaron un susto de muerte con un traicionero vídeo de *Dino Crisis*. Por alguna extraña razón, dicho vídeo se empezó a reproducir de forma autónoma a sus espaldas mientras ellos hablaban reposadamente a una cámara que les filmaba. Mientras el personaje de la izquierda busca desesperadamente el botón para parar el magnetoscopio, el de la derecha comenta divertido el dulce tratamiento que da el velocirraptor a la chica. Realmente, los japoneses están enfermos.



Los chicos de Capcom sabrán mucho de videojuegos, pero lo que es de vídeos a secas...

¡GANA!

UN VOLANTE RACE 32/64 SHOCK 2

Participa en el sorteo de los 10 volantes Race 32/64 Shock 2 que te ofrecen PLANET STATION y Guillemot. ¿Tienes los carnets de conducir B-1, B-2, F-7, J-3 y Ñ-5? ¿No? ¡Ni falta que hace! El único examen que debes superar para que te REGALEMOS este magnífico volante consta de una sola pregunta:

¿Cuál es la ventaja de los dos motores que contiene el Race 32/64 Shock 2, de Guillemot?



A) Que mientras juegas, te masajea
B) Que la *streamingline* del *microwheel* aporta más *staminity*
C) Que transmite vibraciones diferentes a cada mano
D) Que, al *emplear* dos motores, reduce la tasa de paro

Danos tu respuesta llamando al:

NUEVO NÚMERO

906 42 19 54

Responde CLARAMENTE a la pregunta y deja tus datos ¡procurando que se entiendan!

El sorteo se celebrará el **31 de mayo** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 9** de *PlanetStation*.

BASES DEL CONCURSO:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por llamada.
- Las llamadas deben realizarse antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios (IVA incluido).

en órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

A partir de este mes ampliamos y mejoramos nuestro sistema de puntuación: a los planetas y el recuadro de virtudes y defectos de cada título añadimos valoraciones parciales –también del 1 al 5, con medios puntos incluidos– de los cinco aspectos que consideramos más importantes en un juego. En esta página los describimos, así como también especificamos qué significa que un producto consiga tres o cinco planetas. De esta forma sabréis exactamente a qué os enfrentáis a la hora de comprar un juego que nosotros hemos analizado.

Además, en los artículos aparecen tres nuevos símbolos, uno de ellos fijo –el que indica el género del juego– y los otros dos opcionales. De estos últimos, el que reza "en castellano" significa que los textos (ya sean orales o escritos) del producto en cuestión están traducidos. El otro icono habla por sí solo, así que no nos extendemos más y os dejamos ya con la renovada sección *En órbita*...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global



Jugabilidad
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

Gráficos
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

Duración
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

Ambientación
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

Vidilla
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con más ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero, en todo caso, debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo



genial	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



en castellano

RIDGE RACER TYPE 4

IRREAL COMO LA VIDA MISMA

PLANET STATION RECOMENDADO

CONDUCCIÓN
Desarrollador: **Namco**
Editor: **Namco**
Distribuidor: **Sony**
Disponible: **8.490 pesetas**





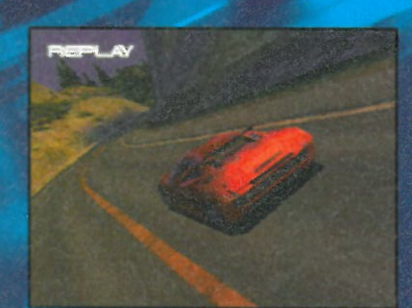


Ojos chispeantes y sonrisa Profidén. Seguro que quiere algo...

Si en el *Cuenta atrás* del número 6 de *PlanetStation* nos deshacíamos en elogios a la hora de hablar de *Ridge Racer Type 4*, durante el mes que ha pasado desde entonces nuestra admiración por este juego no ha hecho más que crecer. Namco ha logrado crear una pieza de software que transmite una magia y un carisma especial de tal calibre que hace que pasemos por alto todos sus pequeños defectillos.

Sin duda, el gran acierto de los programadores ha sido profundizar en las raíces puramente arcade del juego, dejando a un lado la simulación pura y dura que caracteriza a *Gran Turismo*, *TOCA 2* o *Colin McRae*. Aquí no hay vuelcos, ni abolladuras, ni salidas de pista, ni ganas de lanzar la consola por la ventana a causa de una profunda frustración. No señor: en *RRT 4* disfrutarás como un enano cogiendo las curvas a 250 o 300 kilómetros por hora y casi siempre estarás luchando en la cabeza de carrera, en lugar de ocupar una destacadísima última posición.

Lo que más nos gusta de este juego es que premia la conducción arriesgada y chulesca. Si en una vuelta has tenido la mala costumbre de conducir por



fuera de la calzada, puedes recuperar tiempo apurando al máximo en las curvas y derrapando a lo bestia. Intenta hacer lo mismo en otro juego y, si ya ibas mal, verás como las cosas no hacen más que empeorar y empeorar... hasta el inevitable momento en que el dedo del jugador se dirige hacia el botón 'Reset' de la consola. Ni siquiera la conversión a PAL, que acostumbra a hacer estragos sobre la velocidad de los juegos (como sabrá cualquiera que haya visto la edición NTSC de *Tekken 3*), ha conseguido despojar a esta cuarta entrega de *Ridge Racer* de la enorme sensación de frenesí que transmite. De acuerdo, *RRT 4* es menos realista que un político en plena campaña electoral, pero ¿qué importa si acabas pasándotelo mejor que un tonto en una fábrica de lápices?

Otro de los aciertos de Namco ha sido dotar al juego de una fácil curva de aprendizaje. Cualquier negado para el asfalto –incluido nuestro redactor HolyBear– puede disfrutar de *Ridge Racer Type 4*. Cuando empiezas una partida en el modo 'Grand Prix' se te da a elegir entre cuatro equipos que representan los diferentes tipos de dificultad, y luego puedes elegir entre cuatro fabricantes distintos para encontrar tu ansiado coche ideal. La principal diferencia entre ellos es que unos proporcionan coches "drift" (que derrapan al viejo estilo *Ridge Racer*) y otros ofrecen cacharros de conducción estilo "grip" (que se pegan al suelo como lapas). En total tienes unos 320 coches a tu disposición con los que recorrer los 8 circuitos del campeonato, aunque muchos de los bólidos son variantes de un mismo modelo. Si ninguno de ellos te sirve para ganar carreras, es que seguramente no has conectado tu mando a la videoconsola. Por supuesto, puedes manejar tus bólidos tanto con Dual Shock como con el mando JogCon –con efecto *force feedback* incluido– que Namco ha estrenado con *RRT 4*.

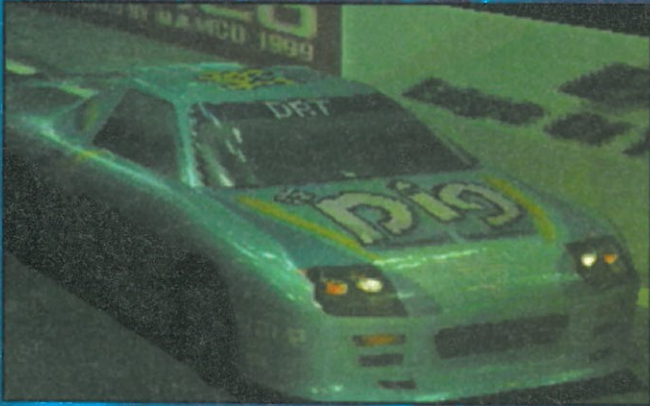
¿Y LOS GRÁFICOS? BIEN, GRACIAS

El aspecto gráfico de *Ridge Racer Type 4* es de lo mejorcito que se ha visto en el género, de eso no hay duda. Los efectos de luz sobre los circuitos y los coches son simplemente perfectos, y deja a juegos de la altura de *Porsche Challenge* como simples *betas* de tercera regional.

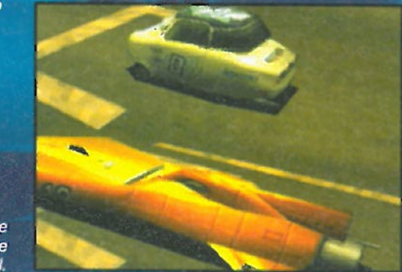


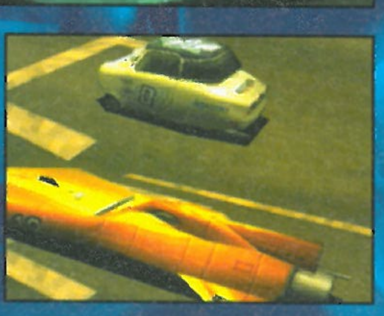
Por ejemplo, la estela que dejan las luces de freno ante nuestros atónitos ojos es un lujo que hará que contemplemos las imágenes de demostración del juego una y otra vez. Además, los programadores han dotado a las carrocerías y las lunetas de dobles texturas que simulan unos reflejos que, sin ser demasiado evidentes, se nota que han sido realizados con gran mimo y detalle. Así, cada escenario y cada hora del día producen unos reflejos diferentes sobre los coches, como en la vida misma. Todo un derroche visual acompañado por la mejor banda sonora escuchada en un juego de conducción desde *Wipeout 2097*.

A pesar de todo lo dicho, no se puede afirmar que *RRT 4* sea perfecto. Su defecto más destacable es la mala ejecución de la cámara externa del juego: el coche parece que sobrevuele la carretera, no hay vista trasera para ver a nuestros perseguidores y, encima, la sensación de velocidad resulta pobre al lado de la que produce la vista interior. Ésta proporciona una conducción mucho más trepidante y, además, nos permite cubrirnos las espaldas mirando por el retrovisor. Otro fallo destacable es que a veces vemos a nuestros contrincantes a través de los muros y los cambios de rasante de la carretera. No es que este defecto nos afecte dema-



Una carrocería estupenda, pero sin ruedas ni matrícula no irá muy lejos.

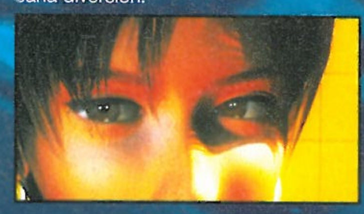




¡Torpedo de la carretera! El coche de Steve Urkell no tiene nada que hacer al lado del Batmóvil.

siado a la hora de jugar, pero si *canta* un poco dentro de un producto tan impecable como éste.

Ridge Racer Type 4 gustará a los jugadores que, sobre todo, busquen diversión a raudales. Incluso nos atreveríamos a decir que es un juego que puede llegar a gustarte aunque aborrezcas los juegos de conducción. Pese a todo, seguro que más de uno le encontrará pegas al compararlo con la perfección de un simulador de la talla de *Gran Turismo*. Pero bueno, en todas partes hay siempre un amargado que prefiere la vida real antes que la sana diversión.



Está más bizca que la relaciones públicas de Vacaciones en el mar.

EN FIN...

arriba
- Jugabilidad insuperable
- Los gráficos dan la talla
- Los coches "drift"
- La música mola un mazo

abajo
- Quizá sea demasiado irreal
- La cámara exterior
- Los gráficos no llegan a la altura de GT

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global

CUATRO MANAGERS Y UN DESTINO

En cada equipo encontrarás un manager que te soltará discursitos entre carrera y carrera. Por fortuna, estos sermones han sido traducidos al castellano en la versión PAL. Algunos, como Sophie, te animarán sin descanso, mientras que otros, como Shinji, te humillarán a la primera de cambio.



Nombre: Sophie Chevalier
R.C. Micro Mouse Mappy
País: Francia
Nivel: Fácil
Esta chica de 24 primaveras es un auténtico ángel de la guarda para aquellos que den sus primeros pasos en el juego. Sophie es una linda francesita, tan dulce que a veces empalaga.



Nombre: Shinji Yazaki
Pac Racing Club
País: Japón
Nivel: Normal
Sin duda, el personaje más gallito e impresentable del juego. Durante tus primeras carreras sentirás un irresistible deseo de hacerle tragar la gorra cruda a este machito con perilla.



Nombre: Enki Gilbert
Racing Team Solvalou
País: Italia
Nivel: Difícil
Gilbert es un gato viejo del mundo de las carreras que te impondrá sus reglas a rajatabla. Ten paciencia con él y piensa que, si pierdes, el único vehículo que verá el pobre será, seguramente, el autobús del Inserso.



Nombre: Robert Chrisman
Dig Racing Team
País: U.S.A.
Nivel: Experto
Robert es plenamente consciente de que fichar por su equipo significa para el jugador hundirse en la miseria. El nivel de dificultad del Dig Racing Team sólo es apto para los más hábiles.

LOS DIABLOS SOBRE RUEDAS

En el modo 'Time Trial' podrás participar en un mano a mano contra un coche especial. Si ganas el reto, el prototipo en cuestión pasará a ser tuyo y podrás deleitarte con los diseños de fantasía de estos vehículos, que parecen sacados de una pesadilla por indigestión de garbanzos fritos. Hay uno por cada fabricante: ¡colecciónalos!



Nombre: Vulcano
Fabricante: Assoluto
País: Italia
Este trasto vuela —literalmente— sobre el asfalto como si de un *hovercraft* se tratara. Muy manejable no es, pero la verdad es que mola un mazo, ¿eh?



Nombre: Nightmare
Fabricante: Lizard
País: U.S.A.
Nightmare es el coche especial con el aspecto más normal (¡menudo pareado nos ha salido!). Puede que no tenga un aspecto tan extraño como los demás, pero es el más útil a la hora de correr.



Nombre: Utopia
Fabricante: Terrazi
País: Japón
Utopia es un auténtico *torpedo* de la carretera. Con esta especie de Batmóvil de baratillo irás a unos 400 kilómetros por hora y te estamparás en todas las curvas.



Nombre: Ecureuil
Fabricante: Age Solo
País: Francia
Desde luego, el Eucureuil no es demasiado fardón que digamos. Su aspecto de huevo y sus tres ruedas pueden arruinar la vida social de cualquiera, pero con él no tendrás problemas de aparcamiento.

GLOBAL DOMINATION

en castellano

FRUSTRACIÓN GLOBAL



Parece que hay fuegos artificiales en Panamá.



¿Así que el mundo es redondo? ¡Si Colón levantara la cabeza!



España: una, pequeña y conquistada.



Alta, rubia y jefa de inteligencia. ¿Alguien duda de algo?

ESTRATEGIA	
Desarrollador:	Viewpoint Datalabs
Editor:	Psygnosis
Distribuidor:	Sony
Disponible:	6.990 pesetas

De la [...]mo juego de estrategia que nos permite dominar el mundo entero. Pero, a la vista de los resultados, tendrás suerte si consigues dominar las ganas de estrangular al tipo que te lo ha vendido.

En este caso el año es el 2015 y la Tierra está sumida en la anarquía más absoluta. Las potencias mundiales no han parado de lanzarse misiles hasta que les han entrado agujetas, una manada de dictadores cegados de poder aparecen por doquier y, encima, en la tele no paran de reponer *Bonanza* y *Con ocho basta*.

Dispuestas a solventar esta terrible crisis surgen las agencias de respuesta táctica, que se dedican a prestar apoyo militar a los distintos gobiernos. Como agente especial de una de estas agencias, ULTRA, tú deberás hacer frente a 20 misiones en las que protegerás países y derrocarás dictadores con la ayuda de un extenso arsenal de armas y, sobre todo, mucha paciencia.

Desde la perspectiva de un satélite que gira alrededor del planeta, todo esto se reduce a intentar averiguar qué botón pulsar, sobre qué territorio, para soltar qué misil y con qué intención. Con suerte, la mayor parte de las veces no te enterarás realmente de lo qué está pasando… ¡hasta que llega la parte más divertida del juego!: apagar la consola.

Global Domination sólo es apto para los muy pacientes.

Esto será lo que verás el 90% del tiempo con este... juego.



EN FIN...

arriba
- Estrategia adaptada al mando de la Play
- La erótica del poder

abajo
- En general, un caos
- No hay tutorial
- Control nada intuitivo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	2
duración	4
vidilla	1

global: 2 (bolas)

NEED FOR SPEED IV

en castellano

PLANET STATION RECOMENDADO

CONDUCCIÓN	
Desarrollador:	EA-Studios
Editor:	Fox Interactive
Distribuidor:	Electronic Arts
Disponible:	8.490 pesetas

EL ENCANTO DE LAS CARRETERAS COMARCALES

El género de los juegos de coches está experimentando una clara división entre los títulos que apuestan por una conducción realista (*Gran Turismo*) y los que se saltan alegremente las más elementales leyes de Newton (*Ridge Racer*). Este *Need for Speed IV: Road Challenge* sigue la estela del primer grupo, y además lo hace con resultados dignos de nota. Gracias a este título, la saga de la 'necesidad de velocidad'



consigue por fin codearse con los grandes del género, a la vez que nos permite disfrutar de un tipo de juego con muchos años a sus espaldas.

Básicamente, *Need for Speed IV: Road Challenge a* nos propone participar en campeonatos que, en lugar de disputarse en circuitos, tienen como escenarios carreteras normales. En estas 'pistas' al uso tenemos carta blanca para hacer lo que sea con tal de llegar primeros: desde saltarnos las normas básicas de circulación hasta llevarnos por delante las mesas de una terraza de verano. Lo único que se echa de menos es la presencia de turismos que no formen parte de la competición, sino del tráfico normal.

Aun así, los aficionados a la conducción temeraria harán bien en tomárselo con calma:

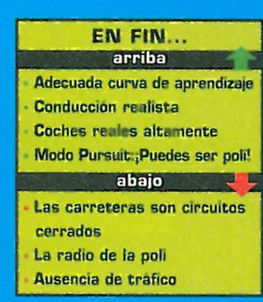
Estos policías, siempre en medio. ¡Es que van como locos!



aparte de afectar seriamente a la conducción, los 'piños' rebajan drásticamente nuestras ganancias, en concepto de reparaciones. Recuerda que los mecánicos también tienen derecho a vivir… ¡y a disfrutar de lujosos apartamentos en la costa, a juzgar por las facturas!

APUESTAS SOBRE RUEDAS

Pero ¿qué sería de un juego de EA sin toneladas de opciones? *NFS IV* sigue la tradición, así que tenemos a nuestra disposición multitud de modos de juego, cada uno con sus tres niveles de dificultad correspondientes. El modo 'Hot Pursuit', por ejemplo, te permite adoptar el papel de policía a la caza y captura del infractor de turno, misión para la cual contarás con el apoyo de multitud de coches y de alguna que otra trampilla, como las bandas de clavos. Pero el más curioso es el 'High Stakes', donde podrás apostarte con un amigo ese coche que te ha costado tantas horas conseguir. De esta manera podrás 'robar' vía tarjeta de memoria los preciados vehículos de tus –hasta ese momento– amigos del alma. Si no dispones de unos milloncejos para hacerte con coches como los McLaren y ya te has cansado de ser un 'Gran Turista', *Need for Speed: Road Challenge* es la opción perfecta para seguir fomentando tu adicción a la conducción realista.



EN FIN...

arriba
- Adecuada curva de aprendizaje
- Conducción realista
- Coches reales altamente
- Modo Pursuit:¡Puedes ser poli!

abajo
- Las carreteras son circuitos cerrados
- La radio de la poli
- Ausencia de tráfico

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global: 4 (bolas)

en castellano

ASTERIX ¿ESTÁN CUERDOS ESTOS GALOS?

PLATAFORMAS/ESTRATÉGIA

Desarrollador:	Sourcery Dev.
Editor:	Infogrames
Distribuidor:	Proein
Disponible:	7.990 pesetas

Por fin la Play cuenta con su ración de poción mágica. Infogrames ha conseguido convencer a las tropas de Julio César para que se dejen aporrear –¡están locos, estos romanos!– por los famosos habitantes de una irreductible


Este centurión calza un 56 de sandalias como mínimo.

aldea gala. El problema es que, para ello, nuestros protagonistas necesitan su dosis de poción, y lo cierto es que la pócima anda algo escasa. La culpa es del druida Panoramix: últimamente ha estado muy ocupado viendo *La botica de la abuela* y se le ha olvidado por completo recolectar los ingredientes del fabuloso brebaje. ¿Y quién crees que se encargará de encontrarlos? Pues los galos, que son unos machotes y cuando se ponen con una cosa, se ponen de verdad. Y tan en serio se lo toman que se les ocurre una idea: ya que tienen que patearse la Galia entera buscando las dichosas hierbecitas, ¿por qué no la conquistan, ya de paso?

DIVERSIÓN Y AMBIENTACIÓN

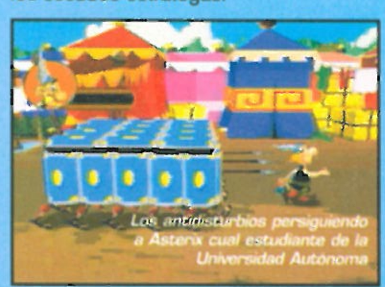
Detrás de este argumento encontramos un gran juego que cautivará por igual a seguidores y detractores –¿los hay, de estos últimos?– de Astérix y compañía. En lugar de decantarse por hacer un sencillo juego de plataformas, aprovechando el tirón de los protagonistas,



...s entrenamientos de Van Galix cada ... son más duros.



Infogrames ha apostado fuerte y le ha añadiendo a este título un elemento de estrategia. Como lo oís: que se preparen tanto los virtuosos del salto como los sesudos estrategas.


Los antidisturbios persiguiendo a Asterix cual estudiante de la Universidad Autónoma

De hecho, es la parte estratégica la que ocupa más tiempo de juego. La mecánica es sencilla y adictiva: mientras invadimos el mapa de la Galia, cada turno podremos repartir poción entre nuestras tropas, atacar provincias vecinas y, una vez acabado el combate, resituar nuestras provisiones de elixir mágico. Por supuesto, los romanos no están muy de acuerdo con nuestra política expansiva y cuentan con su correspondiente turno para tratar de hacernos la puñeta. Con la diferencia, claro está, de que ellos controlan muuuchos más hombres y territorios que nosotros.

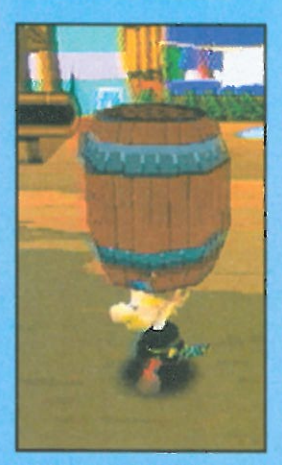
Pero no olvidemos que estamos aquí para recoger ingredientes. Cuando tratemos de conquistar las provincias que contienen uno de ellos, pasaremos a encarnar a Astérix u Obélix en un entorno de plataformas 3D. Es entonces cuando los puristas del cómic estarán más que satisfechos con el trabajo de Infogrames. Los protagonistas son fieles reflejos de sus homónimos en papel y están dotados –al igual que sus enemigos– de suaves movimientos y abruptos mamporros. Los escenarios, aunque bastante lineales, están muy conseguidos, y los efectos sonoros hacen algo más que cumplir. Los sonidos de lanzamientos y puñetazos, por ejemplo, son verbalizaciones de las onomatopeyas de los cómics. Pero ¡esto no es todo amigos, aún hay más! Puedes encontrarte con que, al conquistar territorios, tengas que hacer cosas como tirar abajo una barricada romana o practicar la delirante versión gala del lanzamiento de martillo: el lanzamiento de romano.

UN JUEGO, DOS GÉNEROS

El hecho de que durante la mayor parte del tiempo nos dediquemos a conquistar territorios no conlleva una dinámica más lenta. Es verdad que tendremos que pasar algún tiempo planteando nuestro próximo movimiento, pero los turnos son ágiles y nada monótonos. Aunque, por otra parte, podrían haberse equilibrado los tiempos de juego de ambas fases.

Los enemigos en la fase de plataformas son facilones y responden a unas pautas de ataque repetitivas; de hecho, el gran reto serán los imposibles 'saltos de fe' que tendremos que hacer un montón de veces. Si a esto añadimos los diversos 'saltos' de cámara y la linealidad antes mencionada, la parte de la acción queda algo deslucida frente a otros títulos. Pero las cosas como son: *Asterix* cuenta con los ingredientes necesarios para pegarte durante bastante tiempo a la pantalla. Y, además, ¡está en castellano! Sin lugar a dudas, merece un lugar destacado en tu juegoteca, justo al lado de los cómics.


Hay cromos de muchas regiones diferentes. ¡Colecciónalos!


Astérix mangando la cerveza de la cantina romana.


La queimada francesa es famosa en el mundo entero.

EN FIN...

arriba
- Buena combinación de géneros
- Te picarás con la estrategia
- Magnífica ambientación
- ¡Son Astérix y Obélix!

abajo
- Saltos de cámara abruptos
- Demasiada estrategia
- En el cómic, los romanos no eran TAN listos...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4

global





R-TYPE DELTA

EN UNA GALAXIA POLIGONAL, HACE MUCHO TIEMPO...


¿No podrían apagar alguna luz? ¡Menudo gasto!


El apasionante mundo submarino.


Los vertidos de Doñana han afectado a la fauna piscícola mundial.

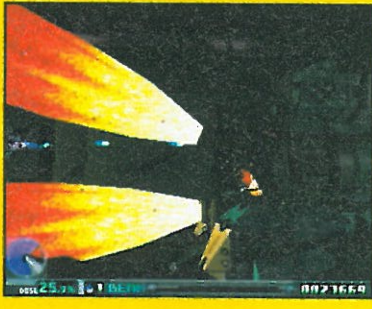
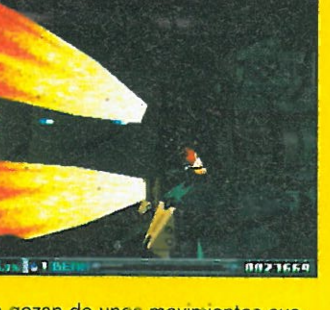
ARCADE
Desarrollador: Irem Corp.
Editor: Irem Corp.
Distribuidor: Sony
Disponible: 7.990 pesetas

El matamarcianos más famoso de la historia de los videojuegos –con permiso de *Nemesis* y *Salamander*– vuelve a nuestra PlayStation. Tras la reciente recopilación *R-Types* (sólo apta para nostálgicos), Irem intenta de nuevo que las generaciones más jóvenes tengan también su ración de *R-Type*. Pero, para estar a la altura de los tiempos que corren, el clásico necesitaba un buen lavado de cara a base de agua poligonal, y el resultado es que casi podemos oír los gritos de los retro-fans del juego: "¡*R-Type* poligonal! ¡La herejía definitiva del mundo del juego! ¡El Apocalipsis video-lúdico final!". Tranquilos. Pasen y vean la última maravilla de Irem...

ES LO MISMO, PERO NO ES IGUAL

Corre el año 2164, y el imperio Bydo quiere exterminar nuevamente la vida en nuestro planeta. Fin del guión. Basándose en este argumento –el mismo de siempre–, *R-Type Delta* mantiene intactos los mismos elementos del juego original, sólo que ampliados. El protagonista es de nuevo el prototipo R-9, un vehículo espacial al que se han sumado otras dos naves a elegir, cada una con sus propias características. La misma mecánica lineal, los mismos power-ups... todo se ha mantenido en esta cuarta parte.

¿Cuál es la novedad que justifica su lanzamiento, entonces? Pues que podrás disfrutarlo, sin perder un ápice de su esencia original, en un increíble entorno 3D. Tanto la nave como los ene-

migos gozan de unos movimientos suaves y frenéticos, y en ningún momento detectamos asomo alguno de texturas rotas ni del temido *pop-up* (la abominable aparición súbita de objetos en el horizonte). Creednos: después de jugar con *R-Type Delta*, no hemos vuelto a echar de menos los viejos gráficos diseñados 'a mano'. Es increíble observar cómo pasa desde el fondo hasta el primer plano una enorme serpiente poligonal que acaba enroscándose a nuestro alrededor, o seguir el inexorable avance de un gigantesco *astromech* dispuesto a aplastarnos bajo sus pezuñas.

Sin embargo, tendrás poco tiempo para disfrutar del paisaje. Aunque más ajustada que en otras ocasiones, la dificultad llega a ser exasperante. Como en todo *R-Type* que se precie, deberás tener más reflejos que la casa de los espejos si quieres ver alguna parte del juego... aparte de la intro y el mensaje *Game Over*. No te preocupes: después de las primeras 500.000 partidas le cogerás el tranquillo a uno de los mejores shoot'em-ups para la gris, una joya con la que Irem ha demostrado que todavía tiene mucho que decir.




Las angulas transgénicas del futuro no respetan nada.

EN FIN...

arriba
- Aguanta bien el paso de los años
- Enemigos variados y espectaculares
- La dificultad te picará...

abajo
- ...O te hará tirar el juego por la ventana
- Poco innovador
- No hay opción 2 jugadores

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4,5

global: ●●●●

LIVE WIRE

PINTAMONAS CUADRICULADO



Estos Krispies de colorines serán los participantes

PUZZLE
Desarrollador: SCI
Editor: SCI
Distribuidor: Infogrames
Disponible: 6.990 pesetas

Una de las asignaturas pendientes de la Play continúan siendo los puzzles. Y aunque no es un género que goce de una demanda masiva, todavía queda una irreductible aldea de seguidores que agradecemos los esfuerzos de algunas compañías en este terreno. Sin embargo, cuando nos encontramos ante títulos como *Live Wire*, lo único que podemos decir es 'otra vez será'.

Este último intento de SCI e Infogrames intenta combinar dos conceptos que pocas veces han congeniado bien: los juegos de puzzles y un apartado técnico que aproveche bien las posibilidades de la gris. ¿Has probado alguna vez a mezclar agua y aceite? Pues eso. La idea de la que parte *Live*



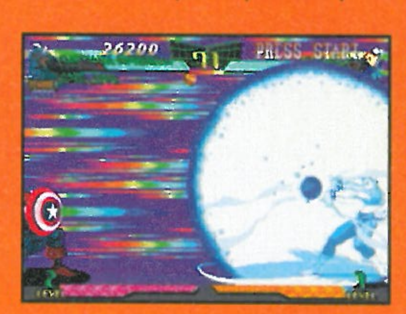
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

MUCHO TÍTULO Y POCAS NUECES

BEAT'EM UP	
Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Disponible:	7.990 pesetas

Marvel Super Heroes vs Street Fighter intenta trasladar a la PlayStation la espectacularidad del beat'em-up de los salones arcade, protagonizado por los populares que dan nombre al juego. La valoración del resultado final depende del punto de vista que adoptemos: si lo comparamos con su predecesor, *X-Men vs Street Fighter*, no nos queda más remedio que reconocer que los programadores han conseguido mejorar el aspecto general del juego y que los luchadores se mueven ahora con algo más de fluidez. En cambio, si las comparaciones las establecemos respecto a la versión recreativa, la cosa resulta bastante más triste.

Se supone que la gracia de la saga "versus" está en que, tras elegir tu pareja de combatientes, durante el juego puedes utilizar a cualquiera de los dos según te venga en gana. Sin embargo, en la adaptación para PlayStation te tendrás que conformar con ver a tu compañero pululando por





Dhalsim siempre funde todos los controles de alcoholemia.

la pantalla como un alma en pena, para colaborar sólo de vez en cuando en algún golpe especial. Gracias a esta *novedad*, toda la originalidad del juego se ha ido a freír ranas y lo que nos ha quedado es un juego de lucha más bien normalito.

El apaño del modo 'Cross Over', en el que en cada combate luchamos contra los mismos luchadores que forman nuestra pareja de campeones, sigue sin convencernos en absoluto. Y, en todo caso, no deja de ser un pobre sucedáneo de lo que pudo haber sido y no fue.

ESPECTACULARIDAD VS RECORTES DE ANIMACIÓN

Por otro lado, las limitaciones de memoria de la consola ponen en evidencia a este juego, que ni de lejos exhibe las virguerías gráficas que nos han hecho gastar tantos cuartos en la máquina arcade. Vamos, que los recortes en la animación de personajes se dejan notar, y además los fondos son más estáticos que el bigote de Aznar (labio superior incluido).

Pese a todo, los golpes especiales siguen siendo realmente bestias y espectaculares, y se ejecutan con una sorprendente facilidad. Si tienes fama de ser un cero a la izquierda jugando a *Street Fighter II* y quieres demostrarle a tu novia que todo es una vulgar calumnia, *MSH vs SF* te servirá para perpetrar espectaculares combos que la dejarán con la boca abierta (a partir de ahí...).

En cambio, si eres menos *fantasmilla* y estás acostumbrado al nivel gráfico y



jugable de la *coin-op*, será mejor que te evites un disgusto e inviertas tus ahorrillos en otras cosa. Al fin y al cabo, la misma Capcom ha programado otros juegos de la misma escuela bastante más agraciados, como *Darkstalkers 3* y *Streeet Fighter Alpha 3*.

Black Heart debe ir al mismo peluquero de Tina Turner.





"Mucho ojito y las manos quietas, que pareces un pulpo".



En el modo Cross-Over el orden de los luchadores no altera el producto.

EN FIN...

arriba
- Golpes espectaculares
- Grandes personajes
- Fácil de jugar

abajo
- Queda lejos de la recreativa
- Recortes en las animaciones
- Hay juegos 2D mucho mejores

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global: ●●●

Wire es tan vieja como la historia de los videojuegos, pero aun así continúa teniendo su encanto: controlamos una especie de... de... ehmmm... lo dejaremos en una 'especie de' con ojos y cuya misión consiste en pintar los cuadrados de que se componen los escenarios. Cuando hayamos pintado los bordes de un área, ésta tomará nuestro color. Y así, hasta que hayamos conseguido todos los polígonos de la pantalla, compitiendo contra otros jugadores.

Añádele enemigos testimoniales –están, pero como si no–, power-ups demasiado brutos y un control exasperante. La mayoría de las veces perderás a 10 segundos del final porque todos tus cuadrados han cambiado misteriosamente de color a favor de un contrincante, así que te damos permiso para que llores encima de tu *PlanetStation*. Luego no digas que no te avisamos.



En Live Wire tienen una concepción especial del Parchís

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2,5
gráficos	3
jugabilidad	1,5
duración	3,5
vidilla	2

global: ●●◐

EN FIN...

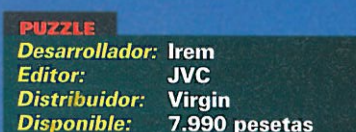
arriba
- Gráficos coloridos
- La idea es buena

abajo
- El control sacará la bestia que hay en ti
- Contrincantes demasiado listos
- Bichos algo 'inútiles'
- La perspectiva no es la adecuada

YOYO'S PUZZLE PARK

DOS CALVOS Y UN DESTINO


¡Hay que ver cómo ha cambiado la 'Pasión' de Esparraguera!


PUZZLE
Desarrollador: **Irem**
Editor: **JVC**
Distribuidor: **Virgin**
Disponible: **7.990 pesetas**

Gussun y Oyoyo, dos cabezabolos con tres pelos cada uno, viven con ilusión su visita a un gigantesco parque de atracciones. De pronto, el malvado hombre-alcachofa de nombre Yoyo invade las instalaciones prometiendo rapar los escasos folículos capilares de nuestros héroes si no huyen de inmediato. Pero como Gussun y Oyoyo tampoco tienen mucho que perder, en vez de tomar las de Villadiego deciden hacer frente a la amenaza hortofrutícula.

Tras este apasionante argumento, *Yoyo's Puzzle Park* esconde un juego de puzzle descaradamente arcade muy en la línea de *Parasol Stars* que, si bien no aprovecha ni una mínima parte del hardware de la PlayStation, tiene un encanto innegable y resulta bastante entretenido. El objetivo es *limpiar* de enemigos las más de cincuenta pantallas bidimensionales que posee el juego. Para ello debes valerte de unas bombas dispuestas sobre las plataformas que conforman cada fase.


Incluso el cine I-Max ha caído en manos de las alcachofas.


Oyoyo en su particular interpretación del DiCaprio en Titanic

De acuerdo, el juego no tiene exactamente la misma mecánica que *Metal Gear Solid*, pero su descacharrante sentido del humor y su excelente modo de dos jugadores hacen que te quedes enganchado al pad más tiempo del que te puedas imaginar. Y si no que se lo pregunten a Holybear, el tamagotchi sobredimensionado que trabaja como redactor en *PlanetStation*: cuando pusimos el juego no levantó ni un párpado, pero en cuanto cogió el mando hubo que amenazarle con volver a enchufar el hilo musical de Juan Pardo para que se pusiera a trabajar de nuevo.



[illegible] pagar muy caro!"



EN FIN...

arriba
- Es muy simpático
- Al pricipio engancha
- Buen modo dos jugadores

abajo
- Gráficos demasiado sencillos
- A largo plazo te cansará
- Es un poco facilón

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	3,5

global

BUST A MOVE 4

PUZZLE
Desarrollador: **Taito**
Editor: **Acclaim**
Distribuidor: **New Software Center**
Disponible: **6.990 pesetas**

LAS BOLITAS CHINAS CONTRAATACAN

La escasez de ideas es uno de los principales problemas para escritores, publicistas y redactores de revistas de videojuegos. Pero parece que a los señores programadores esto no les afecta, y continúan clonando en plan industrial un puñado de buenas pero ya viejas ideas (¿os suena un tal *Tomb Raider*?) como si la cosa no fuera con ellos.



La pobre Lara no es la única explotada. También lo están los incombustibles Bub y Bob, cuyas aventuras con las bolitas de colores llegan una vez más a la Play. De acuerdo, seis años después de la aparición de *Bust a Move* el concepto sigue siendo terriblemente adictivo, pero ¿hay alguna necesidad de sacar una cuarta parte? Al parecer, tanto los señores de Taito como la legión de seguidores con que todavía cuenta el juego opinan que sí.

EL BURBUJASAURIO MÁS COMPLETO

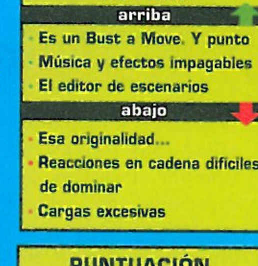
Manejo sencillo, gráficos coloridos y mecánica adictiva. Todo lo que ha hecho de la saga *Bust a Move* un clásico de los puzzles se mantiene en esta secuela. ¿Qué aporta entonces el número '4' detrás del título? Nuevos modos de juego, más personajes y burbujas, muchas burbujas, cada vez con propiedades más extrañas y espectaculares. Estas innovaciones, lejos de ser una mera excusa para sacar el mismo juego con diferentes opciones, hacen de esta secuela la mejor de la saga.

Al clásico modo 'Puzzle' –o modo 'Historia'– y al imprescindible 'Versus' se ha añadido el modo 'Challenge', en el cual podremos practicar las nuevas "reacciones en cadena": en función del personaje que llevemos, las burbujas que hagamos caer buscarán rápidamente un par de su color con las que desaparecer, y la secuencia se repetirá *ad nauseam*.

Puestos a rizar el rizo, en determinadas pantallas encontraremos también unas poleas, que no son más que unas cuerdas que se equilibran o desequilibran en función de las bolas que cuelguen de ellas. Pero la opción más original es la que nos ofrece la posibilidad de editar nuestros propios escenarios, ya sea para uno o varios jugadores, y llevárnoslos a casa de un amiguete vía tarjeta de memoria.

En definitiva, *Bust a Move 4* es la mejor opción para los amantes de los puzzles, fans de la serie y demás parientes de Taito. Aunque si lo que te interesa es la originalidad...


¡A ver quién quién es el chulo que tiene más bolas que yo!



EN FIN...

arriba
- Es un Bust a Move. Y punto
- Música y efectos impagables
- El editor de escenarios

abajo
- Esa originalidad...
- Reacciones en cadena difíciles de dominar
- Cargas excesivas

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	4

global

en castellano

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

NADA NUEVO BAJO EL PAR

DEPORTIVO
Desarrollador: **Intelligent Games**
Editor: **Psygnosis**
Distribuidor: **Psygnosis**
Disponible: **6.990 pesetas**

¿Por qué será que cada vez que llega un juego de golf a nuestra Redacción, los componentes de *PlanetStation* sienten una irrefrenable necesidad de mingitar y no vuelven del lavabo hasta que se ha designado a un incauto para hacer el correspondiente artículo? Dado el fenómeno, la proliferación de títulos golfísticos está dando a nuestros humildes trabajadores una creciente fama de incontinencia de vejiga, por no hablar del riesgo de embozamiento de cañerías que corre nuestro edificio.

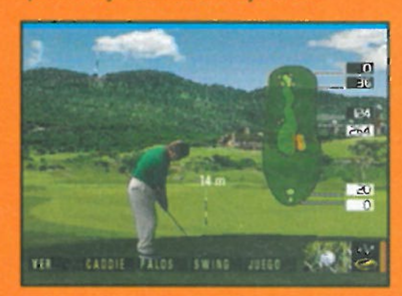
Pro 18 World Tour es el último título con efectos diuréticos que ha pasado por nuestras manos y... ¿qué queréis que os digamos? Tiene más o menos las mismas virtudes y defectos que sus compañeros de género. En la parte positiva encontramos cualidades que suenan a *dejà vu*: magníficas reproducciones de tres campos de golf —el Royal County Down en Irlanda del Norte, el City Golf Course de Sudáfrica y el Golf Course de Idaho—, jugadores reales y modos multijugador divertidos. Los 'contras' también son los típicos del género: locutores soporíferos, jugadores controlados por la máquina que no fallan nunca y una jugabilidad demasiado *relajada* para el usuario medio de PlayStation.

¡BUEN TRABAJO, PSYGNOSIS!

Sin embargo, sería injusto pasar por alto algunos aspectos que dan personalidad propia a este juego de Psygnosis. Por un lado, la interfaz de juego está algo más trabajada que en otros simuladores de golf, y deberás hacer hasta cuatro *clics* de botón por cada golpe. Pese a que esto hace que el juego se complique un poco, también es cierto que, si le pillas el truco, podrás realizar efectos de bola que resultan prácticamente imposibles en otros títulos.

También hay que destacar la labor de digitalización de los movimientos de los jugadores, que da un extraño *look* al juego. Aunque las imágenes grabadas en vídeo son perfectas, cuando éstas se superponen al fondo poligonal del campo *cantan* más que nuestro redactor Drako en una competición de culturismo.

Este juego gustará a los fieles fanáticos del golf, pero desde luego no deslumbrará a nadie y tampoco creemos que se convierta en el rey a batir del género. O sea: que no hay nada nuevo bajo el sol.





"¡No hay nada como jugar en los terruños de Gernika, oye!"

EN FIN...

arriba
- Interfaz de juego novedosa
- Permite realizar efectos
- Campos de golf vistosos

abajo
- Los jugadores digitalizados
- No destaca sobre la competencia
- El golf nos sigue aburriendo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	3

global



DARK STALKERS 3

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

BEAT'EM UP
Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Disponible: **7.990 pesetas**

¡Alto ahí! ¡Ni se os ocurra pasar de página! Ya sabemos lo que se os habrá pasado por la cabeza al ver las pantallas que acompañan a este artículo: "¡Vaya!, otra mediocre conversión de un juego de lucha 2D de Capcom". ¡Pues estáis muy equivocados!; *Darkstalkers 3* es el mejor beat'em-up bidimensional del mercado, al menos hasta que llegue el aclamado *Street Fighter Alpha 3*.



Los gráficos son simplemente fantásticos, con *sprites* de movimientos fluidos y unos fondos de pantalla que derrochan imaginación y buen gusto. Ya os podéis olvidar de los brutales recortes de animación vistos en anteriores títulos que hacían que los luchadores parecieran personajes de cine mudo, así como de aquella vocecilla interior que os decía que era mejor gastarse los duros en los salones recreativos que en compraros las conversiones de PlayStation. ¡Gracias, Capcom, por cambiar todo eso!

RYU O NO RYU, ESA ES LA CUESTIÓN

Bueno, y ahora ha llegado el momento de contestar a la pregunta del millón: ¿vale la pena comprarse *Darkstalkers 3* estando la nueva entrega de *Street Fighter Alpha* a la vuelta de la esquina? Nosotros creemos que sí, ya que a pesar de ser inferior técnicamente, la saga *Darkstalkers* tiene un encanto especial que hará disfrutar como posesos. El elenco de personajes parece sacado de las películas más casposas de la sección de terror de un videoclub de barrio: hombres-lobo, caperucitas feroces, frankensteins faltados de tornillos, *robozes* de serie B, vampiros, momias, íncubos voluptuosos y demás fauna miden sus fuerzas para demostrar quién es el más machito del averno. Pero tampoco esperéis ver decapitaciones, desmembraciones y cubos de ketchup al estilo *Mortal Kombat*. Aquí lo que prima es un finísimo humor negro cuyo máximo exponente son los espectaculares golpes especiales en los que, por ejemplo, veremos a Caperucita Roja desenfundando su ametralladora Uzi o a Frankenstein aprisionando al contrincante entre sus prietas nalgas.

Por supuesto, no faltan los endiablados combos *made in Capcom*, ni una generosa oferta de modos de juego entre los que destaca la opción 'Original Character', con la que podrás crear un personaje a tu gusto y hacer aumentar su potencial combate tras combate. Sí, amigos: nos encontramos ante el juego ideal para inspectores de Hacienda, directores de arte, nuestro compañero Drako y demás criaturas de la noche.





¿Acaso la abeja Maya guardaba un vicio inconfesable?

EN FIN...

arriba
- Golpes desternillantes
- Personajes macabros
- Animaciones fluidas

abajo
- Street Fighter Alpha 3 es mejor
- Si no te gusta la lucha en 2D...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	4,5
vidilla	4

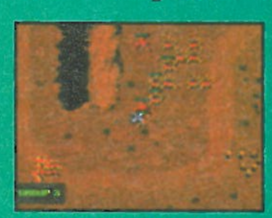
global





KKND: KROSSFIRE

DE KK, SÓLO EL TÍTULO


¡Guau! En KKND las 3D brillan por su ausencia.

ESTRATEGIA
Desarrollador: **Beam**
Editor: **Melbourne House**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **7.990 pesetas**

'¡Oh, no, otro juego de estrategia para Play!'. Después del escaso éxito de grandes bombazos *made in* PC como *Command & Conquer* o *Warcraft 2*, ésta es la frase con la que muchos de vosotros recibiréis a este *KKND: Krossfire*. El juego nos presenta un mundo post-nuclear en el que los ejércitos de tres razas –humanos, robots y mutantes– se enfrentan entre sí por el dominio del planeta. Una vez elegido un bando, tendrás ante ti un mapa donde deberás elegir una misión.




Matías Prats Jr. sigue al pie del cañón en el siglo XXI.


Esta captura no es apta para Rompetechos.


Las casitas de Pin y Pon palidecen ante la belleza de estas estructuras.

Aunque este sistema de elección rompe el tradicional guión lineal, las misiones se basan en lo de siempre: reúne el máximo número posible de tropas, lánzalas contra el enemigo y destrúyelo. A la hora de controlar los ejércitos, notamos que el mando de nuestra Play no es todo lo efectivo que cabría esperar. Aunque el ratón no es imprescindible, sí resulta ser una opción muy recomendable en el caso de que tengamos intención de progresar en el juego.

Obviando este apartado, *Krossfire* es la mejor opción para los amantes de la estrategia en tiempo real... que quieran *estrateguear* en la PlayStation. La dinámica es rápida, la inteligencia de los enemigos nos mantendrá durante horas dirigiendo soldaditos y, en general, el juego desprende un aire desenfadado, lejos de los trascendentales guiones de este tipo de juegos. ¿Quién dijo que la estrategia es aburrida?


La primera expedición tripulada a Marte ha aterrizado satisfactoriamente.

EN FIN...

arriba
- Tres ejércitos, cada uno con múltiples misiones
- Estrategia en tiempo real rápida
- Dos jugadores

abajo
- Ratón casi imprescindible
- Vehículos con pocas y mediocres animaciones
- Efectos sonoros pobres

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	3

global



HARD EDGE

AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador: **Sunsoft**
Editor: **Sunsoft**
Distribuidor: **Infogrames**
Disponible: **7.990 pesetas**

TERRORISTAS SIN TERROR

Hard Edge aterriza en PlayStation como el remedio para todos aquellos que sufren el síndrome de abstinencia por un nuevo *Resident Evil*. Como no sólo de zombis y virus 'G' vive (o, más bien, muere) el aventurero, esta vez los malos serán unos simpáticos terroristas que dedican su tiempo libre a ocupar rascacielos, asesinar científicos y hacer de blanco de nuestras armas. Obviamente, nuestra misión como comandos infiltrados será la de desalojar a estos indeseados okupas y liberar a las víctimas que tienen como rehenes.

DOS ES COMPAÑÍA, CUATRO ES HARD EDGE

En realidad, del comando infiltrado tan sólo quedan dos miembros vivos: Alex y Michelle, los protagonistas de esta aventura de acción. Por si se sienten solos, más tarde tendrán la (¿grata?) compañía de dos supervivientes más, Rachel y Burns. Pero no nos limitaremos a llevar tan sólo uno de ellos, como en *Resident Evil*, sino que en todo momento podremos elegir qué personaje controlar. Esto añade una nueva dimensión al juego, ya que cuando los miembros del equipo tomen caminos distintos, tendrán que ayudarse mutuamente abriendo puertas o recogiendo objetos.

A la hora de las tortas, *Hard Edge* tiene muchos elementos en común con los beat'em-ups, sobre todo en el sentido de que puedes liquidar a los enemigos de varias maneras distintas: disparos simples, ráfagas o combinaciones de golpes cuerpo a cuerpo son algunas de las opciones de que disponemos para hacernos respetar. De todas maneras, esto no nos servirá de mucho cuando nos enfrentemos a los verdaderos handicaps del juego: los sistemas de seguridad del edificio Togusa y los puzzles a dos –¡y más!– bandas que tendremos que resolver.


Las dos chicas del juego no pierden ocasión para mover el body, y le dan al break dance cosa mala.



Arriba: Que el mundo esté en peligro no quita que veamos el culebrón.

PERO, ¿ES MEJOR QUE RE2?

Hard Edge es un título que rebosa calidad en todos sus aspectos. A ello hay que sumar el hecho de poder elegir y combinar las acciones de todos los personajes para conseguir avanzar aumenta considerablemente la complejidad y diversión del título.

Es al compararlo con el título de Capcom, su más evidente referencia, cuando el juego empieza a cojear. La tensión no ofrece los torrentes de adrenalina que cabría esperar por dos razones: los enemigos, que a menudo dan más pena que miedo, y el apartado sonoro. De hecho, más que en un rascacielos plagado de secuestradores, el hilo musical hará que nos sintamos como en la consulta del dentista (que también da miedo, pero es otra historia).

De todas maneras, si eres capaz de dejar tus prejuicios *residenteros* a un lado, la calidad y complejidad de *Hard Edge* (a pesar de no estar traducido) te mantendrán encerrado durante horas en el rascacielos Togusa.

EN FIN...

arriba
- Gráficos de guays
- Buenas posibilidades de combate
- Intercambio de personajes
- Cámara muy movidita

abajo
- Ambientación pobre
- No está en castellano
- Control complicado

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4

global





VIVA FOOTBALL



ME GUSTA ER FUMBOOOOL....

SIMULADOR DEPORTIVO

Desarrollador:	Virgin
Editor:	Virgin
Distribuidor:	Virgin
Disponible:	6.990 pesetas

¡1.035 equipos! ¡Más de 16.500 jugadores! ¡Los mundiales al completo desde 1958! Todo esto lo encontrarás en un solo juego: Viva Football. Bueno, todo esto y además... un simulador de fútbol más bien normalito.

Si los programadores hubieran invertido el mismo tiempo en la jugabilidad que en las bases de datos y en las mil y una pijotadas históricas que encontramos en el juego, estaríamos ante un clásico. Lamentablemente, a la hora de patear el balón, al pobre jugador se le viene encima una dificultad aplastante: los contrarios corren tanto que nos hacen dudar sobre la efectividad de los controles anti-doping, hacer un pequeño pase se convierte en una tarea titánica y ganar un partido, en una misión para torpedos del pad.

En el aspecto visual sí se han comportado: los gráficos son bastante aparentes y los jugadores tienen un buen nivel de detalle. Sin embargo, la fluidez de movimientos no es todo lo buena que uno podría esperar a estas alturas. Eso por no hablar de la luminosa idea de poner un círculo alrededor del jugador que controlamos, gracias al cual en más de una ocasión no vemos donde demonios está el esférico.

PARA MUNDIALÍTICOS EMPEDERNIDOS

Pese a todo, Viva Football es recomendable para los que sean fanáticos a muerte de los Mundiales debido al increíble realismo que logra transmitir. Las reglas, jugadores, equipos e incluso el aspecto gráfico cambia en función del año en que estamos compitiendo. La única falta grave es no haber incluido a las mascotas de cada mundial para dar ambiente (sí, echamos de menos a Naranjito, ¿qué pasa?).

Por otra parte, los controles son bastante sencillos en comparación con los de FIFA 99, cosa que se agradece dado el alto grado de dificultad con el que nos han obsequiado los programadores.

La cosa está clara: si buscas el mejor simulador balompédico, échales un vistazo a las sagas ISS Pro y FIFA ("¡y a Libero Grande!", oímos que grita nuestro director desde su poltrona). En cambio, si la



actuación de la selección de Clemente en el último mundial te hizo lanzar la tele por la ventana, aún tienes pósters del contrahecho Naranjito en la habitación y, además, no hay videojuego que se te resista, Viva Football es una excelente opción.



"¡Uuufff! ¡Otra vez el maldito lumbago!

EN FIN...

arriba
- Puro realismo histórico
- Gráficos correctos
- Muy detallista

abajo
- Animaciones poco fluidas
- Dificultad muy alta
- ¿Dónde está Naranjito?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	4
jugabilidad	3
duración	4
vidilla	3

global



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

¡THEEE CHAAAMPIOOONS...!

DEPORTIVO

Desarrollador:	Silicon Dreams
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Disponible:	7.990 pesetas

¿Eres un incondicional del fútbol? ¿Te entran espasmos cuando tu equipo es derrotado? ¿No te pierdes ningún anuncio del Cola-Cao? Tranquilo: ahí están las compañías de videojuegos para los que no tienen suficiente con las 243 horas semanales que nos ofrece la televisión sobre el deporte rey.

Esta vez, la estrella-reclamo del juego no es ni un jugador, ni una marca de zapatillas, ni una de patatas fritas: aquí la clave es la competición europea por excelencia, la '*chámpiñons-li*'. Talonario en mano, Eidos se ha hecho con la licencia para llevar hasta nuestras pantallas este enorme espectáculo deportivo que goza de un gran número de seguidores (la final del año pasado la siguieron cerca de 500 millones de personas por televisión).

La intro del juego es el inevitable vídeo oficial con la musiquilla de la UEFA que tan ansiosos esperábamos los miércoles por la noche (al menos, hasta que Barcelona, Madrid y Bilbao *decidieron* lo contrario). Tras este despliegue de imaginación, se nos presentan hasta ¡cinco! modos de juego distintos, a saber: la clásica partida rápida, el campeonato de la UEFA en sí, la práctica, la opción de editar torneo y la curiosa 'UEFA Champions League Scenario'. En esta última opción podemos alterar el destino de algunos encuentros de la competición, con el partido ya empezado y con una misión específica en cada uno. De esta manera, deberemos meterle seis goles al Madrid jugando con el Sturm Graz, o salvar del ridículo al Barcelona en su encuentro contra el Manchester.



¡Otro gol y a por el tercero! Que soy de Bilbao, pues".

Ya está el típico chupón que no pasa ni a tiros.

Una vez en el césped, notamos que *UEFA Champions League* tiene un parecido más que casual con *Michael Owen's*, también de Eidos. Aunque se han mejorado algunos elementos –porteros que sirven para algo y jugadores con movimientos más 'humanos'–, se han incluido pocas mejoras respecto al 'original'. Parece que Eidos ha optado por la receta fácil: con un buen fajo de billetes en la mano, sacar el mismo juego –pelín mejorado, no sea que se note– con una licencia más rimbombante. Si te gustó *Michael Owen's* y para vivir tranquilo necesitas que tu equipo juegue el 26 de Mayo en el Nou Camp, éste es tu juego.



EN FIN...

arriba
- La opción 'Scenario'
- Equipos históricos
- ¡Porteros listos!

abajo
- No está en castellano
- Las entradas acaban siempre en falta
- Poco mejorado respecto a MOWLS 99

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global



Guillemot

La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.



RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con PlayStation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Para obtener más información sobre los productos Guillemot envíanos por correo este cupón.
Nombre y Apellidos...
.............CP.....................Población.....................
Edad..........E-mail...

Distribuido por: TOYS"R"US CENTRO MAIL

¡La Redacción de *PlanetStation* 'se moja'! Entre los centenares de títulos que hay en el mercado para Play, hemos escogido los que ningún jugón de pro puede dejar de conocer. ¡Toma nota!

LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION

Los lectores de *PlanetStation* sois exigentes y siempre pedís lo mejor. Queréis estar al día, sí, pero no os basta con eso: cada mes llegan a nuestra Redacción unas cuantas cartas con preguntas del tipo "¿qué plataformas me recomendáis?", "¿cuáles son los mejores juegos de aventuras que hay en PlayStation?", "¿cuál me compro: *Tomb Raider II* o *Resident Evil 2*?"... Está claro, pues, que entre los usuarios de la gris sois un montón los que os habéis incorporado en los últimos meses –las cifras de ventas de las pasadas navidades así lo corroboran–, pero no por ello estáis dispuestos a perderos todo lo bueno que nos ha dado la Play en sus tres años de existencia.

Incluso los veteranos nos reclaman nuestra opinión o nos piden un repaso, ya que entre la avalancha de títulos siempre hay alguno que, tras haber pasado desapercibido en su momento, se revela al cabo de un tiempo como un juego imprescindible que no puede faltar en la colección de cualquier aficionado que se precie.

Así pues, hemos decidido aclarar todas las dudas y pronunciarnos. En este reportaje encontraréis los mejores juegos en diferentes categorías y desde varios puntos de vista. Aparte, cómo no, del *top ten* absoluto de la historia de PlayStation... según *PlanetStation*. ¡Prepara la hucha para una inversión de la que nunca te vas a arrepentir!

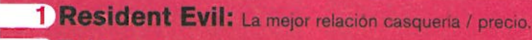
TOP 10 ABSOLUTOS

Estos son *los más mejores*. Con ellos no hay excusa para racanear.

1. **Metal Gear Solid** El juego del siglo de este mes.
2. **Final Fantasy VII** Como su nombre indica, el séptimo cielo para los roleros... y para las personas normales.
3. **Resident Evil 2** ...Y en nuestro número 3 encontramos a Leon y Claire con su éxito "Mi novio es un zombi".
4. **Tekken 3** El juego de lucha con más y mejores tortas por polígono cuadrado
5. **Gran Turismo** Este juego estará en la lista hasta que nos saquemos el carné A-Internacional, es decir hasta que las ranas se peinen con raya en medio.
6. **Abe's Oddysee** El título más original del momento: un juego en el que no llevamos armas y ¡hay que pensar!
7. **ISS Pro '98** O cómo destinar el dinero a hacer un buen juego, y no a comprar licencias oficiales
8. **Medievil** Medi-*Ghost n'Goblins*, medi-*Eduardo Manostijeras* y todo diversión.
9. **Tomb Raider II** Tira más el 2 de Tomb Raider que dos carretas
10. **Wipeout 2097** Nos alegra saber que de aquí a 98 años no nos quedaremos colgados en la carretera por una rueda pinchada.

TOP PLATINUM (¡que no platinium!)

Con estos juegos pagarás la mitad de pesetas ¡incluso de euros!



1. **Resident Evil:** La mejor relación casquería / precio.
2. **Tekken 2:** Nada mejor para informarte sobre esta tierna historia paterno-filial inspirada en *La casa de la pradera*.
3. **Wipeout 2097:** De acuerdo, no va con el mando analógico... ¡pero a este precio, qué quieres!
4. **Tomb Raider II:** Mejor que el tercero y además vale la mitad. ¡Menuda ganga!
5. **Abe's Oddysee:** Sólo conseguirás ventosidades más económicas con la fabada Litoral.
6. **Die Hard Trilogy:** ¡Tres al precio de medio! ¡La recontrareganga definitiva!
7. **Soul Blade:** Este título *es-pada* los aficionados a *Tekken* y *Bushido Blade* (qué pena de chiste, Dios mío).
8. **Crash Bandicoot:** Toda leyenda tiene un principio y *Crash* no iba a ser una excepción. *La Amenaza del Bandicoot* está ya en las mejores consolas.
9. **ISS Pro:** El título perfecto para los Individuos Sin Solvencia Pro-Futboleros.
10. **Tomb Raider:** Superado por la segunda parte en el terreno gráfico y pectoral, pero no en el jugable.

LOS 5 ASPECTOS MÁS INFRAVALORADOS

¿Qué es lo que hace de un juego un BUEN juego? Básicamente, que sea divertido. Luego, a la hora de valorarlo (ya sea por escrito en una revista o *de boquilla* en la calle), decimos que tiene unos gráficos que tiran *p'atrás* o que tal o cual personaje cuenta con 354 movimientos especiales, más los secretos. Pero en los pequeños detalles está el buen gusto. A medio camino entre lo inútil (¿alguien quiere CD comestibles?) y lo imprescindible (¿quién no quiere motores 3D mínimamente decentes?), estos son los elementos que creemos que muchos desarrolladores no tienen suficientemente en cuenta.

1. Audio/Música

¿Hay alguien que se compre un título por su sonido? Pues la verdad es que no sabemos de nadie... con alguna excepción aislada, como la saga *Wipeout*, cuya banda sonora compuesta por grupos *techno* del calibre de The Prodigy, Chemical Brothers y Orbital, hizo que en Inglaterra se dispararan las ventas de la primera y la segunda parte. Ya sabemos que el audio nunca impactará tanto como los gráficos, pero ¿sería lo mismo *Resident Evil* sin aullidos de lobo, chirridos de puerta y lamentaciones de ultratumba? ¿Acaso sería tan bueno *Wipeout 2097* si su música fuera obra de El Fary o Juan Pardo? ¿Y la Redacción de *PlanetStation*, tendría el mismo encanto sin la disonante voz del tío Drako? En todos los casos la respuesta es NO.

2. Carátula

¿Qué es lo primero que entra por los ojos de un juego? Pues, a menos que ya hayas tenido el placer de ver una completa *preview* o *review* en *PlanetStation*, sin duda la carátula. Con lo que deben de saber de márketing los señores publicistas, es inaceptable que hayamos tenido que sufrir 'portadas' como la de *Resident Evil* (la versión europea, no la japonesa, que era soberbia). Aunque no es un factor ni mucho menos definitivo, agradeceríamos más atención a este aspecto. Sobre todo después de ver que para la saga *Tomb Raider* no se han cortado ni un pelo en aprovechar la misma sesión de fotos de Lara para todas sus —inevitables— secuelas.

3. Calidad de la traducción/doblaje

Los que esperaron pacientemente a la versión castellana de *Final Fantasy VII* ya lo han sufrido en sus carnes. Y es que, cuando en la caja de un juego pone 'Traducido (y/o doblado) al castellano' esperamos eso, una traducción, y no la adaptación personal de un señor que hizo una vez un cursillo de verano cerca de Méjico. En determinados tipos de juegos, el elemento de la traducción/doblaje es crucial para desechar la compra de un título en favor de otro. Como muestra, un botón: esperad con ansiedad —y algo de inquietud— la llegada de *Metal Gear Solid* en castellano.

4. Cable de enlace

Cuando apareció la PlayStation, Sony intentó convencernos de que el sistema multijugador mediante cable enlace (o *link*) supondría una auténtica revolución en el mundo de las consolas. El tiempo ha demostrado que el autor de estas afirmaciones debía de ser un gran aficionado al *sake* japonés. ¿Cómo va a hacerse popular este maldito invento si para utilizarlo necesitas dos televisores, dos consolas, dos juegos iguales y el cable de marras? ¿Aspiraban duplicar las ventas por la patilla? Al final, claro está, los desarrolladores se han tenido que bajar del burro e idear modos para dos jugadores a pantalla partida, con lo que el cable en cuestión ha acabado en el haciendo compañía al Mega CD, la Mega Drive 32 X y la Virtual Boy en el vertedero.

5. Capacidad multijugador

Que levante el mando el que no haya jugado alguna vez una partida de dos jugadores. Las cosas claras: jugar es una actividad social, y siempre será más estimulante jugar contra un oponente humano que contra la fría circuitería de nuestra gris. Sabiendo que el modo multijugador puede elevar un título de 'mediocre' a 'bastante aceptable', los diseñadores deberían explotar este recurso un poco más. O incluso arriesgarse en campos inexplorados (¿te imaginas un *Metal Gear Solid* para 2 jugadores? Además, si te cogen rabietas cuando pierdes, es más natural pillar una pataleta con tu hermano que tirar la Play por el balcón.

TOP INNOVADORES

Con ellos se rompió el molde. Estos juegos representaron un punto y aparte, un antes y un después que obligó a los diseñadores a currárselo un poco más para ganarse las lentejas

1 **Metal Gear Solid:** El último y más espectacular del planeta PlayStation. El más de todo. Y punto.

2 **Final Fantasy VII:** Un año y medio después, todos siguen queriendo ser como él. Al menos, hasta que su hermano mayor dé la cara.

3 **Tomb Raider:** Y con ella llegó el escándalo. Revolucionó el mundo del videojuego... y el de la lencería.

4 **Ridge Racer:** Tras luchar encarnizadamente con su rival *Daytona USA*, dio por fin carta blanca a las carreras poligonales de verdad.

5 **Resident Evil:** ¡Por fin! Tras muchos intentos que, más que terror, daban risa, nos dio una aventura en la que *realmente* puedes pasar miedo... y disfrutar con ello.



TOP AVENTURA

Este género ha sido, sin duda, el que mas ha evolucionado desde el encumbramiento de la Play en el mercado hace tres años. Nuestros redactores, en cambio, se estancaron unos años antes...

1 **Metal Gear Solid:** Si con 32 bits Hideo Kojima ha hecho esto, ¿qué conseguirá hacer con el *Emotion Engine* de la PlayStation 2?

2 **Resident Evil 2:** El mejor exponente del *survival horror* hasta que *Dino Crisis* demuestre lo contrario.

3 **Resident Evil:** Más difícil y complejo que la segunda parte, aunque no mejor.

4 **Abe's Oddysee:** La mejor aventura en 2D de la Play. Y eso que es bastante *pedestre*.

5 **Medievil:** Puede que Sir Fortesque no tenga mandíbula, pero tiene un ojo para desfacer entuertos que no veas...



TOP RPG

Pese a que la mitad de los juegos de rol se quedan en las tierras niponas, en España hemos podido degustar unas cuantas joyas.

1 **Final Fantasy VII:** ¿Acaso alguien tenía alguna duda sobre qué juego encabezaría la lista?

2 **Alundra:** Más largo que un año en el paro; este action-RPG se ha ganado el puesto a pulso.

3 **Wild Arms:** Un auténtico fuera de serie que se ve perjudicado por unos gráficos de cuando Marujita Díaz gateaba.

4 **Breath Of Fire III:** La saga de Nintendo se ha pasado a la Play. ¿Por qué será? (je, je, je).

5 **Suikoden:** Si quieres compartir un objetivo común con docenas de personas, o te unes a los Testigos de Jehová o te compras este juego.



TOP INCOMPRENDIDOS

Juegos que, por mala suerte o a causa de una conspiración judeo-masónica a escala mundial, no obtuvieron el reconocimiento que merecían

1 **MDK:** Un shoot'em up que, aun siendo algo corto, contaba con todo lo necesario para ser un gran juego de tiros. ¡Y luego nos quejamos que no hay shoot'em ups para nuestra Play!

2 **Warcraft 2:** Ya sabemos que la Play no es un PC, pero no comprendemos el rechazo a esta correcta versión del famoso machaca-orcos.

3 **Twisted Metal 2 World Tour:** Carreras y piños a toda velocidad, destrucción en las ciudades más famosas y ¿en qué otro juego puedes llevar una excavadora asesina?

4 **Colony Wars:** El primer y perfumado título de la guerra de las colonias es otro incomprendido shoot'em up con ramalazos de simulador espacial.

5 **Diablo:** Rol diferente, pero no por ello peor. Si dejas de lado tus prejuicios 'FinalFantasieros', te enganchará.



TOP PLATAFORMAS

La virtud del salto preciso cuenta con numerosos seguidores y algunos de los personajes más carismáticos del planeta PlayStation

1 **Spyro the Dragon:** Aunque los dragones en realidad saben volar, los saltitos de Spyro han cautivado completamente a los plataformeros.

2 **Crash Bandicoot 3: Warped:** Quién iba a decirnos que los marsupiales, como el vino, mejoran con el tiempo... ¡y mucho!

3 **Heart of Darkness:** Ideal para hacer callar a los del "Ah, otro juego 2D". Animaciones exquisitas y el mejor doblaje en castellano.

4 **Gex: Deep Cover Gecko:** Parece que por fin ha cuajado la nueva aventura del lagarto más mordaz.

5 **Crash Bandicoot 2:** No hemos podido resistir la tentación de incluir a Crash por partida doble. Una saga imprescindible para todo plataformero que se precie.



TOP DEPORTIVOS

¿Te gustan los deportes pero estar apalancado en el sofá con una cerveza en la mano es un principio irrenunciable para ti? Agénciate una PlayStation y echarás barriga ejercitando los pulgares.

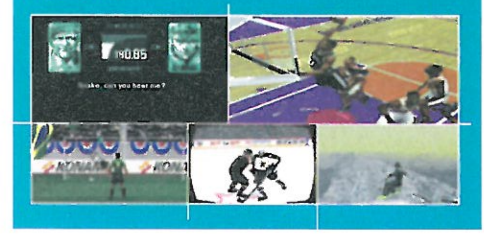
1 **FIFA '99:** Con el éxito que tiene EA Sports, pronto tendremos un FIFA 00 (es decir: 1900) entre las manos.

2 **NBA Live 99:** Este juego debería llamarse *NBA Huelga Simulator*, pero bueno...

3 **ISS Pro 98:** Vale, no tiene la licencia de la FIFA, pero es el juego de fútbol más jugable.

4 **NHL 99:** En este país a nadie le importa un comino el hockey, pero éste de los escasos simuladores deportivos en los que puedes atizar impunemente al contrario.

5 **Cool Boarders 3:** Pese a que no es el mejor juego del mundo, pero nosotros nos lo pasamos de hielo con él.



LOS 5 PALABROS (O EXPRESIONES) MÁS DETESTABLES

Como en todos los sectores, el mundillo de los videojuegos ha desarrollado su propia jerga, una mezcla de traducciones del inglés más o menos acertadas y adaptadas, amenizada con muletillas y expresiones que se cuelan hasta en los lugares más insospechados. Algunas son detestables y útiles, y otras son sencillamente... detestables.

1. "Los chicos de..."

¿Os habéis fijado alguna vez en la cantidad de chicos que corren por las revistas del sector? "Los chicos de Activision" por aquí, "los chicos de Capcom" por allá, "Los chicos de Black Ops" aquí y allá... ¡Y dónde está nuestra imaginación! No es una cuestión de sexismo (decir cada dos por tres "los chicos y las chicas de..." sería mucho peor), sino de simple realismo: muchos programadores de juegos son señores (¡e incluso auténticos *gentlemen!*) de más de 40 años que, más que afeitarse la pelusilla del labio superior se hacen la raya del pelo con bolígrafo. Y también hay chicas, dicho sea de paso.

2. Jugabilidad

A ésta le tenemos cariño y no estamos dispuestos a renunciar a ella porque es la mar de útil y, sobre todo, irreemplazable, ¡pero no por ello deja de ser un palabro detestable! Nos hemos acostumbrado tanto a ella que una sola página sin su presencia nos resulta vacía y oprimente, pero la Real Academia de la Lengua Española no ha posado todavía su sabia mirada sobre ella y es, por lo tanto, una 'sin papeles'. Teniendo en cuenta que al CD-ROM se proponen llamarlo *cederrón* (sí, tal cual: con 'n' final), quizá sea mejor así, porque a lo mejor se les ocurre rebautizarla como 'pleyabilití'o vete tú a saber qué.

3. [Lo que sea]'em-up

Shoot'em-up, vale. Beat'em-up, de acuerdo. Pero lo de dance'em-up (*Bust a Groove*), delinqu'em-up (*Grand Theft Auto*), blade'em-up (*Medievil*) y zombi'em-up (*Resident Evil*) ¡es un abuso! De ahí al chiquito'em-up, espía'em-up, teta'em-up y otras aberraciones lingüístico-conceptuales'em-up, sólo hay un paso. Nosotros también hemos pecado alguna vez, pero a partir de ahora nos portaremos bien y no lo haremos más, de verdad, de verdad (o sólo de vez en cuando...).

4. Escena de corte cinemática

Y todas sus variantes: escena de corte, secuencia cinemática, animación cinemática... Es verdad que con algunas secuencias animadas (¡que eso es lo que son!) te llevas un buen corte: en las listas de características que los distribuidores de juegos difunden para promocionar sus nuevos títulos no faltan nunca las "fantásticas y espectaculares secuencias de alta calidad" que luego, a la hora de la verdad, se quedan en mini-videoclips cutresalsicheros que todos nos saltamos a golpe de X. No estaría de más que las empresas y los periodistas del sector consultaran de vez en cuando el diccionario: en castellano, una *cinematic cut scene* es una "secuencia animada", y los presuntos 'cortes' FMV (*full motion video*) son "secuencias de vídeo". Y punto.

5. Engine 3D

¿Alguien se acuerda del chiste aquél de "nunca entenderé los franceses: que al *vino* le llamen *vin*, vale; que al *pan* le llamen *pain*, de acuerdo; pero que al *queso*, que siempre ha sido *queso* y siempre será *queso*, le llamen *fromage*... ¡eso sí que no!".

Pues lo mismo pasa con el dichoso *engine* (sea 3D o 9F): que no se traduzca *sprite*, vale (porque no hay ninguna palabra en castellano que exprese lo mismo); que el *power-up* se quede en *power-up*, de acuerdo (porque ni *potenciador*, ni *magnificador*, ni *objeto recogible* ni nada parecido es tan fácil de decir ni suena tan bien); pero que al *motor*, que se mire por donde se mire es un motor, se le llame *engine*... ¡es una pedantería!



TOP CONDUCCIÓN

El género más prolífico y competitivo de PlayStation tiene títulos para todos los gustos, edades, niveles económicos y orientaciones sexuales.

1 **Gran Turismo:** El rey de reyes. Sus reflejos sobre las chapas de los coches pasarán a la historia.

2 **Ridge Racer Type 4:** No tiene ni un ápice de realismo, pero es divertido como ninguno.

3 **Colin McRae Rally:** Competir contra el crono puede convertirse en una obsesión enfermiza.

4 **Rollcage:** No te olvides comprar pastillas *Nervocalm Grageas* cuando vayas a jugar. Pura adrenalina, oye.

5 **Wipeout 2097:** El juego más *cool* de la historia de la PlayStation. Tiene tanto estilo, elegancia, porte y *savoir faire* como los dos *freaks* que trabajan de redactores en *PlanetStation* (iejem, ejem!).



TOP BEAT'EM-UP

Karatekas, colegiales, espadachines e incluso licántropos: todos hemos sentido la necesidad alguna vez de repartir leches entre los rivales de turno

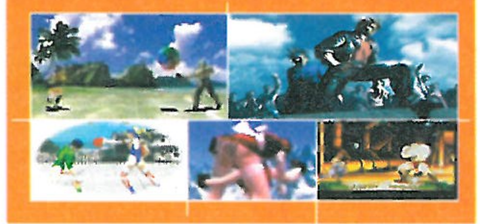
1 **Tekken 3:** El rey por antonomasia. Y los que tengan alguna duda, que se lo pregunten al abuelo Heihachi.

2 **Bloody Roar 2:** El hombre lobo también se apunta a pegar piños. Y el hombre camaleón, y el hombre escarabajo, y la mujer conejo...

3 **Rival Schools:** Al salir de clase no te esperan los deberes, sino los tíos más bestias dispuestos a algo más que robarte el almuerzo.

4 **Dead or Alive:** Excelentes gráficos y suaves movimientos para los que busquen *Tekken* sin ser *Tekken*.

5 **Street Fighter Alpha 3:** *Ellos* no pueden faltar. La última versión de nuevo-again-forever es el mejor 2D de lucha hasta el momento para Play.



TOP INCLASIFICABLES

"¿Pero esto qué c**o es?". Según un sondeo de *PlanetStation*, ésta es la frase más pronunciada al enfrentarse por primera vez a uno de éstos:

1 **PaRappa the Rapper:** Si el título ya suena a marca de almendras garrapiñadas, espera a ver el juego. Surrealismo y rap a partes iguales.

2 **Bust a Groove:** Aprovisiónate de algodón para marcar paquete en este simulador de John Travolta.

3 **Music:** ¡El primer asomo de software-utilidad para PlayStation! Con este título, incluso las Spice pueden componer música.

4 **Dodgem Arena:** Arena es lo que debía tener en lugar de cerebro el diseñador que ideó este extraño simulador-deportivo-carreras.

5 **Die Hard Trilogy:** Aterrizó en la Play anunciándose como un saldo: ¡3 juegos al precio de uno!



TOP SHOOT'EM-UP

Pese a ser un género desprestigiado entre los críticos más respetables del sector, a nosotros esto de finiquitar a media humanidad nos sigue gustando, iqué le vamos a hacer!

1 **Duke Nukem: Time To Kill:** Duke, el brazo macarra de la ley, se sitúa en primera posición. ¿Alguien se atreve a llevarle la contraria?

2 **Apocalypse:** Bruce Willis encarna el papel de un físico nuclear (i¿a qué vienen esas risas?!) destinado a salvar el mundo a tiro limpio. iQué peliculón!

3 **Time Crisis:** No se trata de un simulador del cierre de *PlanetStation*, sino de un juego de pistola bastante bueno, aunque corto.

4 **MDK:** Este surrealista título es ideal para masacrar media civilización alienígena a la vez que te echas unas risas. iQué no falte el humor!

5 **Forsaken:** Un buen juego de disparos subjetivo, pero cualquier tostadora andante te puede enviar al otro barrio en un decir 'Jesús'.



TOP PUZZLES

Para estrujarse el cerebro sin concesiones no hay muchos títulos, y la mayoría de los existentes no llegan a la media. ¿Será que los diseñadores de este género de juegos nos toman por tontos?

1 **Bust a Move 4:** La última entrega del clásico de las burbujas. Nunca antes había sido tan divertido tocarles las bolas a unos dinosaurios.

2 **Super Puzzle Fighter II Turbo:** Ryu y compañía volvieron a sorprendernos con este juego que combina fichas y golpes especiales.

3 **Mr. Domino:** ¿Alguien se acuerda del *Serpentín*? Lo mismo, pero sin tener que montarlo tú mismo.

4 **Kula World:** La desesperación hecha pelota. Intenta guiar la bola contra un ajustadísimo crono (y sin matar a nadie, se entiende).

5 **Tetris Plus:** El clásico, remozado. Apto para nostálgicos y parientes de su creador, Alexei Pajitnov. Pero recuerda: las drogas NO son un juego.



TOP PUAJJJ

Los miembros de *PlanetStation* somos eminentemente positivos, pero hay algunos títulos que nos tocan soberanamente... la moral. A continuación citamos el *top five* de los juegos que, sin ser directamente malos (que también los hay, y muchos), tienen ese 'algo' que nos hace odiarlos o, como mínimo, tenerles un poco de manía.

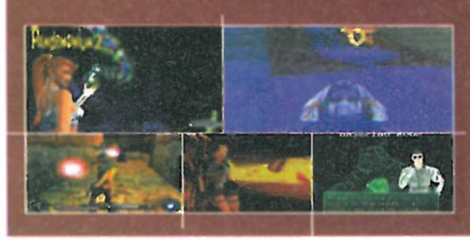
1 **Pandemonium 2:** Su combinación de colores produce efectos indeseables en los intestinos.

2 **Dodgem Arena:** La competición más estúpida del universo.

3 **O.D.T.:** La frustración hecha videojuego. A pesar de lo dicho en el número 1 de la *Planet* (todos tenemos días raros, ¿no?).

4 **Tomb Raider III:** ... O cómo forrarse por tercera vez con la misma idea pero utilizando una talla de sujetador más grande.

5 **Wing Over 2:** Para aburrirnos mortalmente ya tenemos los simuladores aéreos de PC.



LAS 5 ASIGNATURAS PENDIENTES DE LA PLAY

Es la mejor, sí, en eso estamos todos de acuerdo (al menos de momento...). Sin embargo, eso no significa que la PlayStation no se pueda mejorar. Hay algunos aspectos que no ha cuidado demasiado y que, obviamente, están condenados a subsanarse en la PlayStation 2 (o *Emotion Engine*, o como se llame finalmente). Nadie nos ha pedido opinión, pero por si este *Planet* cae en manos del Yamamoto o el Kazasuki de turno que tengan en Sony diseñando sus máquinas, ahí van nuestras críticas (constructivas, por supuesto).

1. Ampliación de RAM

Con su ampliación de memoria, los pocos usuarios que tuvo Saturn (*R.I.P.*) disfrutaron de conversiones perfectas de las recreativas de Capcom. Nintendo 64, cuyo futuro es más oscuro que el de la peseta, dispone de una maravillosa expansión de memoria gracias a la cual cobran una nueva dimensión juegos como *Turok 2*. Entonces, ¿por qué demonios la PlayStation, la reina del mercado, no dispone de un sistema de ampliación de RAM para evitar chapuzas impresentables como las que hemos visto en *Marvel Superheroes VS Street Fighter*?

2. Velocidad del lector de CD-ROM

En determinados juegos, más que una PlayStation parece que tengamos ante nosotros al caballo del malo. ¿Nadie se acuerda del estrepitoso fracaso —por ejemplo— del *Neo Geo CD*? Parece que los señores de Sony no recuerdan que este formato cayó en desgracia principalmente a causa de la genial idea de incorporar un CD-ROM ¡de velocidad simple! Salvo pequeñas joyas como *Tekken 3*, y a pesar de las virguerías técnicas que se ingenian los diseñadores, los tiempos de carga en nuestro 2x continúan siendo largos. Que despabile Sony, porque la alargada sombra de la Dreamcast —con su DVD 2x— se cierne sobre nosotros...

3. Enlace para más de 2 PlayStations

En el mundillo del juego para PC, la tendencia apunta claramente a dar la máxima importancia al apartado multijugador (el máximo exponente de ello, *Quake III: Arena*, está basado enteramente en esta premisa). Si sumamos 2 + 2, vemos que la Play, como prima lejana de los ordenadores que es, debería subirse ya a este carro. Es por ello que nos resulta pobre la actual posibilidad de conectar tan sólo dos consolas. Si con dos jugadores la diversión crece exponencialmente, ¡imagínate un *Ridge Racer Type 4* con 16 participantes!

4. Un plataformas 3D de la calidad de *Mario 64*

Muchos pensaréis: ¿entonces qué son *Crash Bandicoot 3: Warped* y *Spyro The Dragon*? ¿Un par de alpargatas? Pues no. La saga *Crash Bandicoot* nos encanta, pero la verdad es que se trata de una serie de juegos de plataformas más bien lineales en los que las posibilidades de exploración resultan prácticamente nulas. *Spyro The Dragon* sí que se parece más a *Mario 64* pero, por desgracia, hay que reconocer que no tiene el mismo nivel de complejidad y calidad. Pero lo más triste de todo es que no parece que haya en el horizonte ningún candidato capaz de llenar el único vacío que queda en el catálogo de la Play, junto con el de los simuladores de brisca.

5. Un sistema anti-piratería efectivo

No nos engañemos: excepto a los del parche en el ojo y la pata de palo, la piratería nos da quebraderos de cabeza a todos. Pese a que Sony está llevando a cabo ímprobos esfuerzos para atajar los ríos de CD adulterados, los primeros intentos sólo han dado como resultado problemas técnicos. *FF VIII* ha sido el último título en incorporar un sistema de protección que los de turno ya se han saltado. Aunque reclamamos YA un sistema eficaz, no queremos dejar de señalar que ayudaría bastante a atajar la piratería el que juegos de formatos diferentes fueran compatibles en todas las grises (si tu primo de América te regala el último *Ridge Racer*, ¿por qué caray no te puede funcionar?).





NUESTROS

Sobre gustos no hay nada escrito. O, más bien, no *había*, ya que a continuación nos saltamos el refrán. En estas dos páginas los miembros de la Redacción de *PlanetStation* desvelamos información personal... y transferible: el ránking personal de cada uno de nosotros. Os imagináis cómo se nos ocurrió hacerlos, ¿no? Efectivamente: durante la elaboración de los *top ten* y *top five* generales surgió más de un desacuerdo y, antes de llegar a las manos, decidimos que cada uno se montara su propia clasificación (el dire no pensaba renunciar a su querido *Libero Grande* y los demás no estábamos dispuestos ni a suscribir un ránking en el que figurara, ni a perder nuestro empleo por culpa de una insurrección popular).

top 5 TRUJI

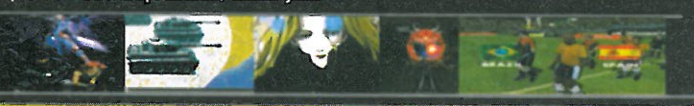


Nombre real: Juan Trujillo
Edad: 30
Sexo: Dual Shock
Rango: IA de *PlanetStation*
Altura: 1,76

Especialidades: Fumar y comer donuts
Frases favoritas: "Hoachaa... sneik", "Voy, voy..." (en respuesta a una de las frases favoritas de Tucán)
Puntos débiles: *Libero Grande*, la serie de cine de terror *El Vengador Tóxico*
Antecedentes: Ave nocturna
Mancha en el historial: De ese tocho llamado *O.D.T.* dijo en el número 1 de *PlanetStation*: "*Or Die Trying* es una pequeña demostración de que nuestra querida consola gris está en su momento de mayor madurez". A veces se ofusca un poco.

"Desde que un tal *Atic Atac* me desvirgó en la Spectrum allá por 1981, sigo estando *enfermo* a pesar de que acabo de cumplir los 30."

1. **Metal Gear Solid:** Cuando lo vi, no pude parar hasta acabarlo. Desde entonces sólo respondo al nombre de 'Snake'.
2. **Panzer General:** Es mi récord: 23 horas seguidas (sin absolutamente NINGUNA interrupción) jugando. ¿Quién da más?
3. **Elemental Gearbolt:** Esperamos que llegue pronto, porque con una pistola en la mano es el máximo gustazo que puedes darte sin salir del lado bueno de la ley.
4. **Doom:** El clásico. El genuino. El auténtico. No acepto imitaciones, aunque espero que algún día *Quake II* o *Unreal* mejoren lo presente.
5. **Libero Grande:** Vale, vale, ¡basta de bromitas! Es cierto que tiene problemas técnicos importantes, pero es muy original y muy divertido; lo que pasa es que es un incomprendido, como yo...



top 5 TUCÁN



Nombre real: Agnès Felis
Edad: 26
Sexo: ¿Dónde y cuándo?
Rango: Anti-jefa de redacción
Altura: 1,63

Especialidades: Criticar los sistemas de control de los videojuegos, fumar pasivamente (sin quejarse, claro; ahí está el mérito)
Frases favoritas: "Pero, ¡¿todavía no has hecho..?!", "Tengo hambre", "Tengo frío", "Tengo sueño"
Puntos débiles: Quiere tener ¡5 hijos! (¿algún candidato?), Luis Eduardo Aute, el iMac
Antecedentes: Camarera (en un local decente, se entiende)
Mancha en el historial: Se durmió viendo *Muerte entre las flores*

"Mi paciencia en la vida en general y con los videojuegos en particular es CERO. Esto significa que la mayoría de títulos me duran entre 2' 17" y 3' 49"."

1. **Tekken 3:** "Aquí te pillo, aquí te mato". Sin más preámbulo. Estupendo para desahogarse durante los cierres de histeria que vivimos cada mes en la Redacción de *PlanetStation*.
2. **Um Jamer Lammy:** Personajes supercachondos en un entorno surrealista. Me pone de buen humor.
3. **Abe's Oddysee:** ¡Es mi héroe! Seductor, aventurero y envuelto en los gráficos más currados y alucinantes de la historia de los videojuegos.
4. **Warcraft II:** El primero que me quitó horas de sueño (y luego soñaba con él).
5. **Micromachines:** Los 7 exámenes de prácticas que me costó el carnet de conducir no son nada comparados con la 'mala vida' que me ha llegado a dar este juego.



top 5 HOLYBEAR



Nombre real: Óliver Méndez
Sexo: Poco pero bueno, gracias
Edad: 22
Rango: Redactorzuelo
Altura: 1,86

Especialidades: Desayunar tortellinis a las 7.45 de la mañana
Frase favorita: "Nunca estaré con una mujer que quiera estar con un tipo como yo" (sí, chaval, sí)
Puntos débiles: La cama (es decir: la hibernación como filosofía de vida)
Antecedentes: Durante años fue un periférico más de su PC
Mancha en el historial: Entrar a formar parte de la plantilla de *PlanetStation*

"Éstos son los juegos que han conseguido romper mi actividad diaria (desayunar, dormir, comer, dormir, cenar e hibernar) durante más de cinco minutos seguidos:"

1. **Final Fantasy VII:** Cuando acabé la última partida y salí de mi habitación, me costó mucho convencer a mis padres de que aquel individuo con barba era yo, su hijo desaparecido hacía tiempo.
2. **Bloody Roar 2:** Siempre he querido ser como sus protagonistas: fuerte, ágil, peludo y feo (lástima: sólo tiene las dos últimas "cualidades").
3. **Twisted Metal 2 World Tour:** El juego destrozacoches definitivo para machotes de los de verdad. Y también para mí.
4. **UM Jammer Lammy:** De los pocos juegos que me han hecho estar ante la PlayStation más concentrado que una pastilla de caldo.
5. **King of Fighters '97:** La versión de la saga *KOF* en Play fue mi salvación: la recreativa agotó mi paga semanal de los próximos 47 años.





FAVORITOS

Una advertencia previa: en los siguientes ránkings se ha colado algún título que no está aún disponible por estos lares pero que... lo estará, tranquilos, lo estará... Dado que están a punto de aparecer algunos juegos que, sin duda alguna, entrarán directamente en la historia de la gris, nos ha parecido lógico tenerlos en cuenta.

Evidentemente, no hemos tomado en consideración ninguno de los que, a pesar de estar más o menos próximo su lanzamiento, no hemos podido probar, así que es posible que echéis en falta alguno de esos bombazos que tanto prometen.

Una vez hechas todas las advertencias, os dejamos ya con las clasificaciones ¡Vosotros sabréis de quién os fiáis!

top 5 DRAKO



Nombre real: Víctor Carrera
Sexo: El de los teleñecos
Edad: 25
Rango: Versión beta de redactor
Altura: 1,74

Especialidades: Sabihondo musical
Frases favoritas: "ya lo decía yo...", "es que yo a estas horas todavía no funciono..." [pronunciada a todas horas]
Puntos débiles: No sabe decir adiós; siempre le sale "adéu"
Antecedentes: Mobiliario de salón
Mancha en el historial: La chapa de su coche resulta invisible bajo la capa de m****a que lo cubre

"Odio el sol, los ajos, los cierres, los teléfonos móviles, las camas recién hechas, *Médico de Familia*... y me gustan los siguientes juegos:"

1. **Resident Evil 2:** Ha sido la experiencia más terrorífica de mi vida, al menos hasta que vi el programa televisivo de José Luis Moreno.
2. **Final Fantasy VII:** El único juego por el cual me he pasado tres noches seguidas sin dormir. Me tuvieron que separar quirúrgicamente del mando.
3. **Metal Gear Solid:** Si no lo tienes, ¿para qué demonios te has comprado la PlayStation?
4. **Ridge Racer Type 4:** Al lado de esta joya, TOCA 2 tiene la misma emoción que un partido amistoso Andorra-Albania.
5. **Bloody Roar 2:** Está bien, reconozco que la mujer murciélago forma parte de mis mejores sueños.



top 5 XOM



Nombre real: Abraham López
Sexo: Sí, pero sólo cuando hay amor
Edad: Más que un replicante, pero menos que un jedi
Rango: Sateloide comiqueiro
Altura: 1,80

Especialidades: Todas, especialmente las más especiales
Frase favorita: "¿Os ha gustado el cómic, tíos?"
Puntos débiles: Hace ruiditos con la boca mientras dibuja el cómic [disparos y cosas así...]
Antecedentes: Prefería estudiar y ayudar a su mamá antes que jugar al ordenador
Mancha en el historial: Le encantó aquel bodrio injugable titulado *El quinto elemento*. ¡Ah! y cuando tenía 17 años se leyó un libro de Sánchez Dragó.

"Cuando sea mayor quiero ser Spawn o Hong-Kong Fui. Mis juegos [algunos son importados]:"

1. **Güachicocos Asesinos: The Revenge:** La tía está todavía más buena que Lara, aunque sea coja.
2. **Tricotossen:** Un juego de temática alternativa para la gente tranquila que no descuida la paz interior.
3. **Juíkijuego Másguaytrón World Champion Metal Boeing Tuti Plening [la versión 3, por supuesto]:** Cuando alcanzas el nivel 8, el de las marmotas esas, sacas la darbuka preguntando al Dragón Fractal por la familia. Esa fase es increíble... [los buenos jugadores sabrán de qué les hablo].
4. **Warwarshers:** No sé, me gusta cómo suena.
5. **Por supuesto, Mighty Zao in Level World:** Todavía es un juego de culto para una minoría, pero hará historia...



top 5 NEN



Nombre real: Àlex Ortega
Sexo: Monógamo
Edad: 23
Rango: Diseñarda
Altura: 1,70

Especialidades: Absorber contra voluntad el humo de los cigarrillos ajenos
Frase favorita: "¡No soy maquetador, soy grafista!"
Punto débil: Mano derecha [aún en recuperación tras rompérsela en extrañas circunstancias]
Antecedentes: Rubio platino
Mancha en el historial: Da más valor a su *mountain-bike* y a su tabla de *snowboard* que a la PlayStation

"¡¿Para cuándo esos juegos sobre los Grandes Premios de Motociclismo, eh?! Por suerte, siempre me quedan esos *peasos* juegos de coches... snif,snif... "

1. **Gran Turismo:** Esos memorables piques con el pequeño Honda Civic y mi hermano pasarán a la historia.
2. **Colin Mcrae:** ¡Maldita sea! Aún no he logrado llegar al rallye de Inglaterra, pero todo se andará...
3. **Toca II:** Ciertamente, la concentración que requiere me deja KO, pero apasionante lo es un rato.
4. **Ridge Racer Type 4:** De hecho, lo único que sé que me gusta es la chati, pero como me fío mucho del tío Drako...
5. **Cool Boarders 3:** Ha sido mi tabla de salvación (y nunca mejor dicho) este invierno, porque unas cuantas fracturas varias me han impedido morder la nieve de verdad.







LIBRO DE RUTA

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.990 pesetas**

METAL GEAR SOLID

Combina una **jugabilidad genial**, los efectos especiales de una superproducción **hollywoodiense**, un guión digno de las mejores **pelis de acción** y el resultado es... ¡el **mejor juego de PlayStation** a este lado de la galaxia!

Armadura
Qué es: Un chaleco antibalas. Reduce el daño al recibir un impacto.
Dónde está: Almacén nuclear, planta B2.

Bandana
Qué es: Lleva bordada la palabra "ilimitado". Con ella nunca te quedarás sin munición.
Dónde está: Te la da Meryl en el primer final.

Bomba con temporizador.
Qué es: Objeto desconocido. Pulsa O con el menú desplegado para deshacerte de ella.
Dónde está: Cosas de Snake (tras la tortura).

Caja de cartón A
Qué es: Lleva escrito "To Heliport" (Al helipuerto).
Dónde está: Hangar de tanques.

Caja de cartón B
Qué es: Lleva escrito "To Nuclear Warhead Storage Building" (Al almacén de cabezas nucleares).
Dónde está: Almacén nuclear, planta B1 (antes de Psycho Mantis).

Caja de cartón C
Qué es: Lleva escrito "To Snow Field" (Al campo nevado)
Dónde está: Campo de nieve.

Cámara
Qué es: ¡Toma fotos de lo que quieras!
Dónde está: En la estancia que hay al Sudeste de donde te enfrentaste a Ocelot.

Cigarrillos
Qué son: Uno de los vicios de Snake. Fumar es malo para la salud... aunque el humo sirve para detectar haces infrarrojos.
Dónde están: Inventario (al inicio).

Cuerda
Qué es: Cuerda larga y resistente de nylon.
Dónde está: Torre de comunicaciones A.

Detector de minas
Qué es: Al equiparte con él, verás en el radar las minas que aparezcan a tu paso.
Dónde está: Hangar de tanques (antes del primer encuentro con Vulcan Raven).

Diazepam
Qué es: Medicamento ansiolítico. Detiene temporalmente los temblores involuntarios al usar el rifle PSG1.
Dónde está: Almacén nuclear, planta B1 y campo nevado.

Disco MO
Qué es: Disco óptico que contiene los datos de ejercicios del Metal Gear.
Dónde está: Te lo da el presidente Baker.

Gafas de visión nocturna
Qué son: Lentes intensificadoras de imagen. Permiten ver en la oscuridad.
Dónde está: Almacén nuclear, planta B2.

Gafas térmicas
Qué son: Sistema de formación de imágenes térmicas para visión nocturna (halla minas, trampas de infrarrojos, etc.).
Dónde están: Hangar de tanques.

Ketchup
Qué es: Condimento comestible a base de tomate (muerte falsa).
Dónde está: Te lo da Otacon en la celda.

Llave-tarjeta de nivel 1
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 1.
Dónde está: Te la da el jefe de DARPA.

Llave-tarjeta de nivel 2
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 2.
Dónde está: Te la da el presidente Baker.

Llave-tarjeta de nivel 3
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 3.
Dónde está: Se consigue tras derrotar a Vulcan Raven (primer encuentro).

Llave-tarjeta de nivel 4
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 4 e inferiores.
Dónde está: Te la da Otacon (Laboratorio).

Llave-tarjeta de nivel 5
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 5 e inferiores.
Dónde está: Te la da Meryl.

Llave-tarjeta de nivel 6
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 6 e inferiores.
Dónde está: Te la da Otacon en la prisión.

Llave-tarjeta de nivel 7
Qué es: Abre todas las puertas de nivel 7 e inferiores.
Dónde está: Te la da Raven (2º encuentro)

Máscara antigás
Qué es: Reduce la velocidad a la que desciende el indicador de O2 en un entorno de gas venenoso.
Dónde está: Almacén nuclear, planta B2.

Medicina
Qué es: Fármaco contra el catarro. Usalo pulsando O cuando el menú está desplegado (evita que Snake estornude).
Dónde está: Almacén nuclear, planta B1 (antes de la torre de comunicaciones A).

Pañuelo
Qué es: El pañuelo de Sniper Wolf, la francotiradora amiga de los lobos. Como conserva su olor, no te atacarán si te equipas con él al entrar en la cueva.
Dónde está: Te lo da Otacon en la celda (sala médica).

Prismáticos
Qué son: Binoculares. Pulsa O para hacer ampliar la imagen y X para hacer zoom hacia atrás.
Dónde están: Inventario (desde el principio).

Raciones
Qué son: Restablecen la vida. Usalas pulsando O con el menú desplegado.
Dónde están: Desperdigadas por los niveles (también recibirás una la mayoría de las veces que te cargues a un enemigo sin que salte la alarma).

Sigilo
Qué es: Dispositivo de tecnología punta que hace invisible al portador mediante un sistema de reflexión óptica.
Dónde está: Te lo da Otacon en el segundo final.

Tarjeta-llave PAL
Qué es: Dispositivo de introducción o invalidación para la activación del prototipo de Metal Gear en casos de emergencia.
Dónde está: Te la da Meryl.







FOTOS DEL EQUIPO DE DESARROLLO



Con la cámara puedes hacer fotos por ahí; cada una ocupa dos bloques de memoria, y luego puedes verlas en la opción 'Especial/Álbum' del menú principal. Si tomas fotografías en los lugares de esta lista, verás unos "fantasmas" que, en realidad, son los miembros del equipo de desarrollo. ¡A por ello!

NOMBRE LOCALIZACIÓN
Fujimura Ascensor del complejo de la torre de comunicaciones B.
Fukushima Helipuerto (mirando al mar desde el acantilado).
Hirano Ascensor en la torre de comunicaciones B: en lo más hondo del pozo del nivel superior.
Ishiyama Helipuerto: en lo más alto del edificio.
Ito Ascensor interior (hangar de tanques).
Jerem Blaustein Cadáver de Sniper Wolf.
Kaneda El espejo de los aseos de señoras (donde te reúnes con Meryl).
Kimura Base subterránea del Metal Gear; en la punta del cañón de Rex.
Kinbara Zona oscura de las escaleras.
Kitao Cadáver de Decoy Octopus (falso jefe de DARPA).
Kobayashi Roca del cañón.
Kobayashi Celda cerca del jefe de DARPA (durante la sesión de tortura)
Kojima Laboratorio de Otacon: el marco a la derecha.
Korekado Aseo de caballeros.
Kozyou Tras la construcción parecida a un tanque de agua que hay en el cañón.
Kutome Sala de observación.
Makimura Depósito oculto de la armería: tras la pared debilitada.
Matsuhana Corredor de la escabechina ninja: antes del laboratorio de Otacon.
Mizutani Durante la lucha contra el Metal Gear Rex.
Mori El punto más bajo del ascensor: torre de comunicaciones B.
Mukaide Reflejo en el charco de la cueva.
Muraoka Agua en la sección del ascensor del compartimento de carga.
Nakamura En el charco de sangre que deja Meryl después de que Sniper Wolf le dispare.
Negishi Cascada de aguas residuales.
Nishimura Cerca del cadáver del presidente Baker.
Okajima Gusanos del auténtico jefe de DARPA en la celda.
Onoda Donde el presidente Baker está atado.
Sasaki Marcos de la sala de mando.
Sato Torre de comunicaciones A: tejado destruido por los misiles de Hind.
Scott Dolph En la sección oscura de la pasarela entre las torres de comunicaciones A y B.
Shigeno Helipuerto: cámara de seguridad junto a la escalera.
Shikama Almacén nuclear, planta B: suelo electrificado.
Shimizu Cuevas: primer punto en el que hay que arrastrarse.
Shinkawa Pasaje subterráneo (Sniper Wolf): tras el segundo pilar.
Sonoyama Máquina de tortura.
Takade Laboratorio de Otacon: cristal.
Tanaka Helipuerto: soldado dormido en el rincón Noroeste.
Tougo Horno: al final de la sala de vapor.
Toyota Contenedor en medio del almacén de Raven.
Uehara Borde del ascensor; donde vuelan los cuervos antes del combate con Vulcan.
Yamashita Punta de la cabeza nuclear en el almacén nuclear, planta 1.
Yoshimura Callejón sin salida del conducto de aire.
Yoshioka Puente en la tercera planta del horno.

LOS MEJORES MOMENTOS DE MERYL

SIN PANTALONES 1

Mientras te arrastras por los respiraderos del área de la celda, justo antes de llegar al jefe de DARPA verás por un agujerito cómo Meryl está haciendo ejercicio. La primera vez que mires abajo estará haciendo abdominales en la cama. Sal del respiradero por el que viniste y vuelve a echar otra miradita. Esta vez estará haciendo flexiones a un brazo en el suelo. Repítelo una tercera vez y estará haciendo estiramientos de piernas contra la pared. Ahora repítelo tres veces más y Meryl estará haciendo los mismos ejercicios... ¡sólo que sin pantalones!



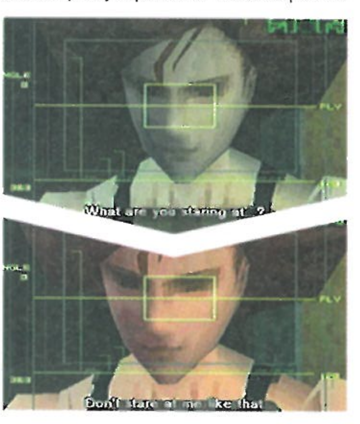
SIN PANTALONES 2

Sigue a Meryl al lavabo de señoras y llega a la última puerta en menos de cinco segundos. Pillarás a Meryl con los pantalones bajados durante una secuencia de vídeo.



SONROJOS

Mira a Meryl con los prismáticos o la cámara: le subirá el pavo y te podrás reír de sus respuestas.



EXTRAS VR

Modo contrarreloj
Para acceder a él tienes que superar los diez niveles del modo de entrenamiento VR. El modo contrarreloj es similar al de entrenamiento, sólo que tienes un límite de tiempo para cumplir cada misión.

Modo tiroteo
Supera los diez niveles en el modo contrarreloj. Igual que



en éste, tienes un tiempo determinado para completar cada nivel y , pero además tienes que cargarte a todos los guardias contando tan sólo con una cantidad limitada de munición.

Modo supervivencia
Es el más difícil, y para llegar a él tienes que superar los diez niveles en el modo tiroteo. Aquí tienes ocho minutos y medio para completar todos los niveles, y debes controlar el uso de la munición porque no te suministran más balas al acabar cada escenario. También has de matar a todos los guardas para avanzar; siempre hay uno en cada nivel con una caja de munición.

Modo de demostración técnica
Esta opción aparecera cuando superes el modo de supervivencia. En una auténtica exhibición, la máquina te muestra cómo pasar todos los modos de tiroteo en un tiempo récord.



CONSEJO

CAJAS DE CARTÓN
Salta adentro de uno de los camiones, equípate con la caja que necesites (consulta la minilista que detallamos a continuación) y espera. Vendrá un guarda, hallará la caja dentro del camión y la llevará a su destino contigo dentro.

Caja de cartón A – Helipuerto
Caja de cartón B – Almacén de cabezas nucleares
Caja de cartón C – Campo nevado



ARMAS

C4
Qué es: Explosivo plástico. Pulsa □ para colocarlo, y ○ para detonarlo.
Dónde está: Desperdigado

FA-MAS
Qué es: Rifle de asalto. Pulsa □ para disparar. Mantén □ para poner el automático.
Dónde está: Armería.

Granadas
Qué son: Granadas de fragmentación. Pulsa □ para sacar la anilla, y suéltalo para lanzarlas.
Dónde están: Esparcidas.

Granadas de concusión (Stun)
Qué son: Incapacitan a todos los enemigos. Aprieta □ y suéltalo para tirarla.
Dónde están: Desperdigadas.

Granadas de interferencias (Chaff)
Qué son: Incapacitan los ingenios electrónicos. Aprieta □ y suéltalo para tirarla.
Dónde están: Desperdigadas.

Minas Claymore
Qué son: Dispositivos explosivos ocultos que estallan cuando alguien las activa entrando en su radio de acción. Pulsa □ para colocarlas.
Dónde están: Cañón, campo nevado y ascensor de la bahía de carga 2.

PSG1
Qué es: Rifle de francotirador. Apunta con los botones direccionales y pulsa □ para disparar.
Dónde está: Armería (antes de Sniper Wolf, primer encuentro).

Misil de control remoto (Nikita)
Qué es: Pulsa □ para disparar. Usa los botones direccionales para controlarlo tras disparar.
Dónde está: Almacén nuclear, planta B1.

Misil Stinger
Qué es: SAM portátil. Apunta con los botones direccionales y pulsa □ para disparar.
Dónde está: Torre de comunicaciones B.

Pistola Socom
Qué es: Pistola semiautomática. Mantén pulsado □ para apuntar, y suéltalo para disparar.
Dónde está: Helipuerto.






ALMACÉN NUCLEAR, PLANTA B2

Sal del ascensor y corre hacia la pared del Este. De pie contra la pared verás un científico al otro lado que corre arriba y abajo.

Ahora, con tu llave-tarjeta de nivel 3, cruza la puerta que hay al Sur. Se trata de una pequeña sala de purificación del aire... Más allá de la siguiente puerta hay un área infestada de gas y, para rematarlo, con el suelo electrificado. Al acercarte a la puerta accionarás una breve secuencia de vídeo y un mensaje por el Codec de "Deepthroat" (garganta profunda). Debes estropear el generador de energía ubicado en una sala al Noroeste. Así pues, con el Nikita bien cargado, dispara un misil por los corredores plagados de gas. Pulsa ▲ para hacer aparecer la perspectiva en primera persona del misil. Guíalo hacia el final del corredor, girando a la derecha (desde el punto de vista del misil) y de nuevo a la derecha. Evita las cámaras armadas mientras conduces el misil en dirección Norte hacia una entrada abierta. Vuelve a girar a la derecha y sigue por el Este hacia la siguiente sala. En la pared del Norte se halla el generador de energía. Envía allí el misil para inutilizar la red de energía que alimenta el suelo electrificado.

Vuelve con Snake. Entra en la primera sala, pasadizo abajo, para encontrar una ración. La segunda sala requiere una llave-tarjeta superior, así que cruza la última sala al fondo de este corredor. Evita la cámara armada y recoge la máscara de gas. Sal de la estancia y dirígete al Oeste (como con el misil). Sortea las cámaras armadas que hay aquí y métete en la segunda sala de arriba a la derecha. Aquí encontrarás C4 y granadas convencionales.

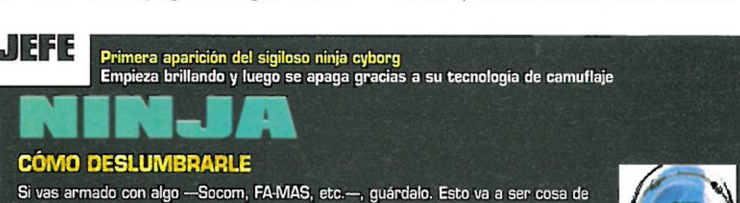
La siguiente sala contiene dos misiles Nikita. Éstas son las dos únicas salas de esta área en las que puedes entrar en este punto del juego. Sigue por el Norte hacia el generador de energía destruido y píllate las tres granadas de interferencias y la ración.

Encamínate al Sur, pasadas las cuatro salas, y sigue por el Este adentrándote en un área inexplorada. Pasa a rastras la cámara armada y entra en otra pequeña sala de purificación del aire. Cruza la siguiente puerta para ir a otra estancia pequeña. Pasa por la puerta del Norte, que da al corredor de la muerte.

Toma las balas para FA-MAS mientras sigues los sonidos agudos de los guardas. Es el ninja con camuflaje de sigilo. Síguelo al laboratorio.

DESPUÉS DEL ALMACÉN NUCLEAR, PLANTA B2

Cuando a la circuitería interna del Ninja cyborg se le crucen los cables, volverá a desaparecer. Recoge los objetos y armas restantes del área del laboratorio y sal de la estancia por donde viniste. Antes de regresar al ascensor, vuelve a las cuatro salas del ala Oeste de este nivel. La sala que cae más al Norte contiene unas gafas de visión nocturna (Night-Vision Goggles). Agénciatelas, vuelve al ascensor y vete a la planta B1.



JEFE

Primera aparición del sigiloso ninja cyborg
Empieza brillando y luego se apaga gracias a su tecnología de camuflaje

NINJA

CÓMO DESLUMBRARLE

Si vas armado con algo —Socom, FA-MAS, etc.—, guárdalo. Esto va a ser cosa de tortazo limpio. Tras un par de puñetazos y patadas al Ninja, éste renunciará a su arma, con lo cual te facilitará bastante la labor de darle para el pelo.

El truco está en no pararte. Procura estar cerca de las mesas del centro del laboratorio. El Ninja saltará a menudo por encima de ellas para alcanzarte, brindándote la oportunidad de atizarle cuando caiga. Ve corriendo alrededor de las mesas para obligarle a que lo haga.

Cuando lo hayas dejado a un 50% de salud, pondrá en marcha su camuflaje de invisibilidad, pero si usas las gafas térmicas le verás igualmente. Déjalo a 0% y el muy bastardo se pondrá a emitir energía. Dispárale tus FA-MAS mientras se encuentra en este estado.

Consejo 1: Cuando hayas derrotado al Ninja, éste empezará a dar vueltas sin rumbo intentando rebanarte. Ponte cerca de él y lánzale un puñetazo; él responderá, así que apártate después de arrearle y, entonces, ¡zas! endíñale un combo de tres impactos.



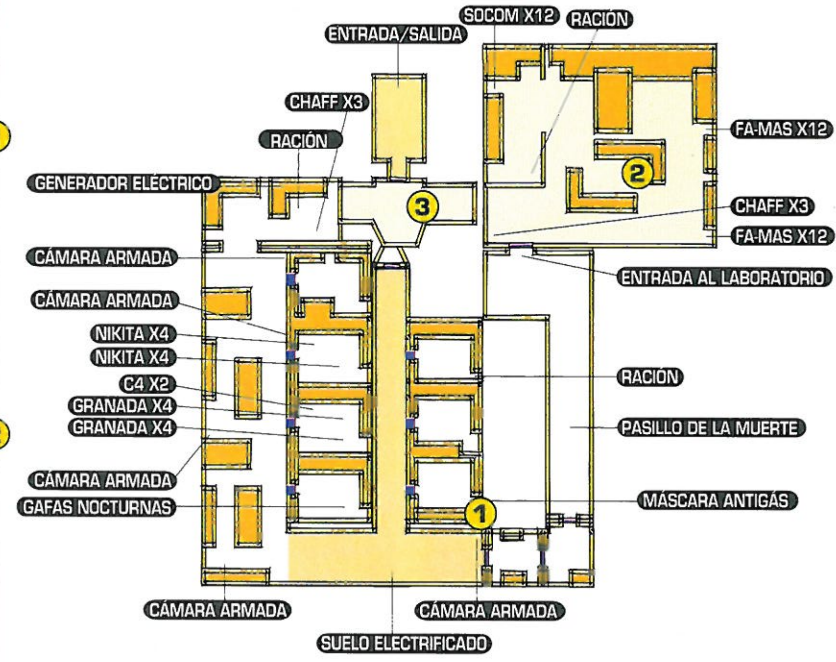
◄ **Aquí tienes que ser rápido, ya que no tienes mucha vida. Hazte con la máscara de gas para respirar durante más tiempo.**



Usa estos escritorios situados en el medio de la sala como cebo para encasquetarle un combo al ninja.



Éste es el ascensor de entrada y salida del nivel.



Solid Snake

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Altura: 182 cm
Ex miembro de Fox-Hound.
Soltero. Coeficiente intelectual: 180. Habla seis idiomas con fluidez. Conocimientos técnicos de paracaidismo, submarinismo y escalada libre.
Snake, "el hombre que hace posible lo imposible", dio a conocer el nombre de Fox-Hound en todo el mundo gracias a sus acciones durante la Crisis de Outer Heaven. Después de aquello, pasó un tiempo de "rehabilitación" perdido en Canadá, pero el coronel Campbell lo trajo de vuelta para que tomara parte en el alzamiento de Zanzíbar. Su tarea: completar una misión de infiltración para derrocar al gobierno militar.
Tras la muerte del Jefazo, volvió a su vida solitaria en la zona de los lagos gemelos de las montañas de Alaska. A Meryl le habla de esos días de paz. Vivía en una casa de troncos, recogía arándanos y pescaba salmones, como los animales que lo rodeaban.



CONSEJO

ÁBRETE SÉSAMO
En algunas secciones del periplo de Snake, es posible engañar a los guardas para que abran puertas cuyo nivel de seguridad es superior al de tu llave-tarjeta. Haz que se acerquen lo bastante a la puerta (tal vez dándole un golpecito), y la abrirán. Pero recuerda: ¡también has de pensar en una manera de salir!



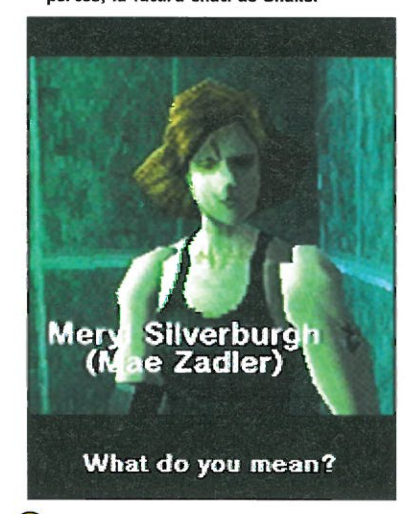
ALMACÉN NUCLEAR, PLANTA B1

Sal del ascensor y cruza la puerta de enfrente. En esta sala hay dos guardas: uno es un malo y el otro es Meryl disfrazada con uniforme. Acostumbra a ser el está más hacia el Oeste pero, para asegurarte, ve a la perspectiva en primera persona y observa cómo anda. ¡En seguida descubrirás cuál es Meryl! Ve corriendo hacia ese guarda y, si se escabulle rápidamente sin atacarte, es que es ella. Síguela fuera de la sala y al aseo de señoras que hay al Este del ascensor. Encontrarás a Meryl, o mejor dicho, sus ropas, en el lavabo de más al Norte; si vas lo bastante rápido incluso la pillarás ¡con los pantalones bajados!

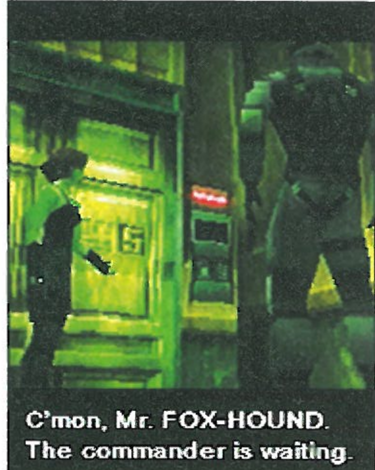
Tras una breve charla con tu novia potencial, síguela fuera de los lavabos de señoras. Vuelve a la sala del Sur, ya que deberás proveerte de unos cuantos objetos y armas. Las dos salas al Este contienen cajas con balas para Socom, balas para FA-MAS y cuatro misiles Nikita; la sala del Noroeste contiene la caja de cartón B, y en la sala del Sudoeste hallarás tres paquetes de balas para FA-MAS y Diazepam.

Sal otra vez al corredor y reúnete con Meryl. Recorre el pasillo hasta llegar a un grupo de puertas dobles entre los lavabos de caballeros y el ascensor. Sigue adelante hacia el siguiente grupo de puertas dobles. Antes de llegar a ellas, algo extraño le pasará a Meryl: ¡parece que alguien se ha apoderado de su mente y la está controlando! Acepta la invitación de Meryl para entrar en la sala y prepárate para disfrutar de una de las mejores escenas de *MGS*.

▼ **Meryl Silverburgh, la adorable sobrinita del coronel Campbell y, según cómo te portes, la futura chati de Snake.**



▼ **Pese al extraño comportamiento de Meryl, no tienes más remedio que seguirla a la sala de mando.**

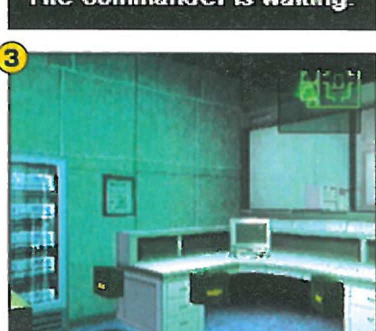




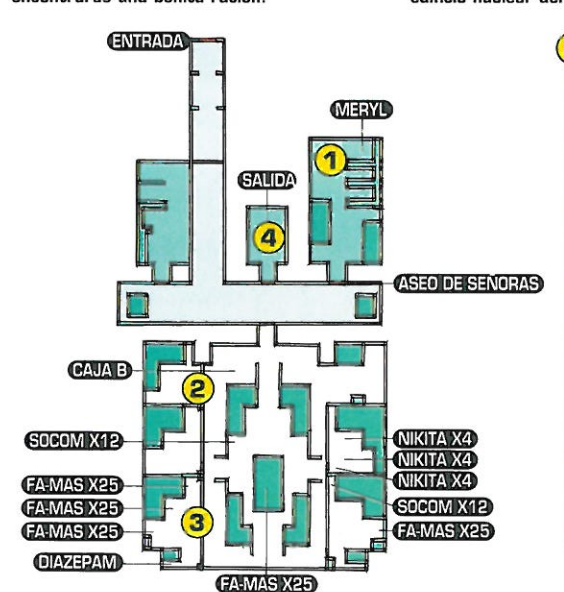
▲ **A la izquierda están las ropas que Meryl acaba de quitarse, y a la derecha encontrarás una bonita ración.**



▲ **Encontrarás la segunda caja en esta sala: la caja de cartón B que te llevará al edificio nuclear del nivel 1.**



▲ **Aquí hallarás Diazepam para usar junto con el PSG1 y cajas de munición para FA-MAS, que nunca van mal.**





▲ **Antes de pasar por esta puerta graba la partida y consigue palomitas para disfrutar por todo lo alto con Psycho Mantis.**



Meryl Silverburgh

Nombre auténtico: Meryl Silverburgh
Sexo: Mujer
Edad: Adolescente
Nacionalidad: EE.UU.
Altura: 175 cm

Es la sobrina de Campbell. Se unió a Fox-Hound el mismo día de la acción terrorista. Nacida en un hogar de tradición militar, se ha entrenado desde su infancia para convertirse en soldado. Nunca se ha enamorado, ya que la criaron como a un soldado. Su encuentro con Solid Snake y la posterior misión en Alaska causan un gran impacto en su forma de ver la vida. Puede manejar una pistola con una sola mano. Es un soldado genéticamente superior, pero carece de experiencia real en batalla (sólo en entrenamientos en simuladores, como otros soldados Genoma).

Fue sometida a un tratamiento genético secundario para no enamorarse. Sin embargo, empieza a sentirse atraída por Solid Snake. También empieza a dudar acerca del mundo militar.



SECRETO

PANTALLA DE TÍTULO ALTERNATIVA

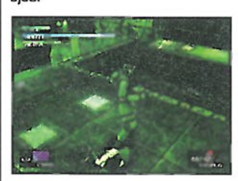
Pulsa la cruceta en la pantalla de título para cambiar el color del fondo.



SALA DEL COMANDANTE, PLANTA B1

CONSEJO

OJOS DE MANTIS
Cuando luches con el pirado de Psycho Mantis, pulsa △ para ver a través de sus malvados ojos.





SECRETO

MODO EXTREMO
Completa el juego. El modo extremo es el modo difícil (Hard) x 2: nada de radar, muy poca munición, los enemigos son más duros y te hacen más daño. Además, sólo puedes conseguir raciones cargándote a los guardas sin que salte la alarma.

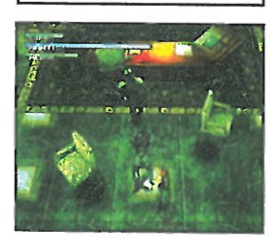




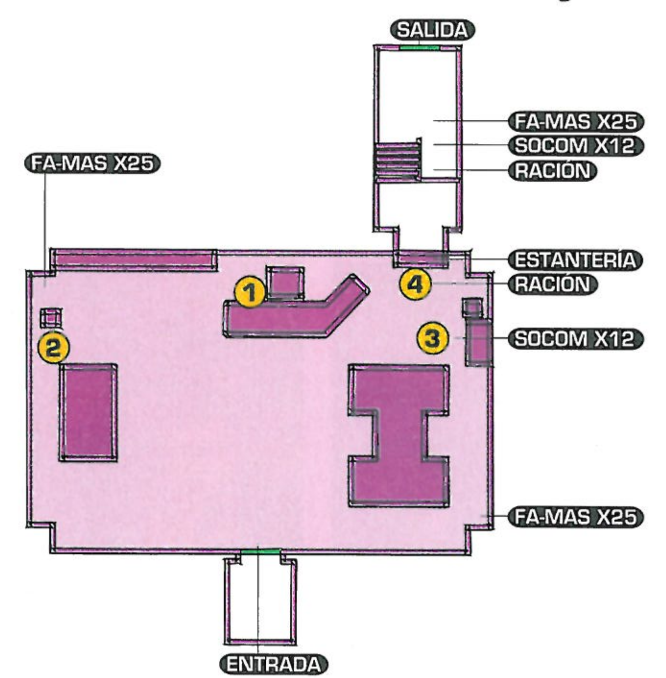
SECRETO

TRAJES ALTERNATIVOS
Completa el juego con éxito dos veces usando la misma localización de partida grabada. Durante la tercera partida, Snake irá vestido de esmoquin y el ciberninja será rojo. Se rumorea que completándolo una tercera vez, Snake se enfunda en un traje de ninja, pero lo hemos probado y a nosotros no nos ha funcionado.





▲ Cuando los muebles vuelen por los aires, agáchate y a arrástrate por el suelo. No darán ni una.



JEFE

El tipo este de la máscara es un malo duro de pelar
Pero, efectivamente, hay formas de lograrlo

PSYCHO MANTIS

CÓMO DESENMASCARARLE

El majara de Mantis, uno de los personajes más coloridos de *MGS*. Lleva una máscara de gas, no sólo para ocultar su aspecto de "hombre sin rostro", sino para evitar que los pensamientos de la población del planeta penetren en su enfermiza y retorcida cabeza.

Paséate por la sala hasta que empiece la secuencia de vídeo. Meryl se pondrá a vociferar y a suplicar a Snake que le haga el amor. En circunstancias normales no le harías ningún feo, pero no ahora, porque no es Meryl sino Mantis. Después de atacar la virilidad de Snake, enviará a Meryl contra ti, así que equípate con la granada de concusión y lánzala enseguida. Al noquearla, acabarás con el control de Mantis sobre Meryl (al menos de momento). Ahora, a por Mantis...

Para tener alguna posibilidad de acertarle —y no digamos ya de derrotarlo—, desconecta tu joypad y conéctalo al puerto 2. Antes de que empiece la batalla, la pantalla se pondrá negra y aparecerá una palabra en color verde: "HIDEO". Esto es normal.

Pasa a usar las gafas térmicas y la manos desnudas (o utiliza pistolas, según lo bueno que seas disparando). Mantis empezará con un par de bolas de fuego negras. Esquívalas. Luego, mediante sus poderes de telequinesis —¿pariente de Uri Geller, tal vez?—, Mantis te arrojará muebles, jarrones, cuadros y otros objetos de la estancia. Siempre debes agazaparte y echarte por el suelo. De este modo, Mantis sólo podrá dañarte con bolas de fuego. Cuando esté entre objeto y objeto, puedes endosarle un par de puñetazos.

Cuando tenga la salud a la mitad, Mantis volverá a controlar a Meryl. Tira otra granada de concusión, y luego otra cuando Mantis le ordene a Meryl que se vuele los sesos.

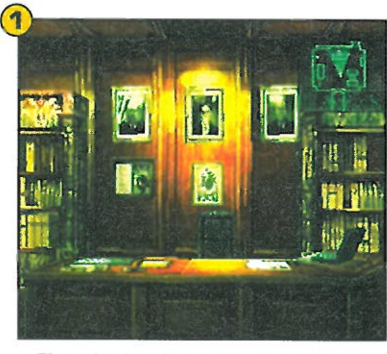
Persíguelo por la sala arreándole patadas y puñetazos antes de que tenga oportunidad de usar sus poderes mentales. Cuando sólo le quede un poco de salud, usará sus poderes para manejar varios grupos de objetos. Agáchate de nuevo e incorpórate cuando la habitación esté despejada. Unos cuantos sopapos más y vencerás a Mantis.

Con su último aliento moverá una gran estantería en la esquina del Nordeste y revelará un camino. Síguelo bajando por unas escaleras (cerca de tres objetos: balas para FA-MAS, balas para Socom y una ración) y cruza una puerta que da a las cuevas.

Consejo 1: Si por lo que fuera no tuvieses ninguna granada de concusión, puedes noquear a Meryl de un puñetazo (¡no es políticamente correcto, pero funciona!). No te pases, porque si te la cargas se acabará la partida.



◄ "Hazme el amor, Snake", dice Meryl, y Mantis añade: "¿Es que no te gustan las chicas, Snake?". Duke contestaría "¡Cómete mi joystick!"; ¿qué harás tú?



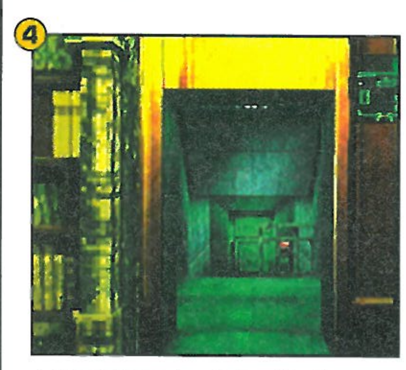
▲ **El escritorio del comandante está al fondo de la habitación. Ojo con los cuadros voladores de la pared.**



▲ **Parece que Mantis ha estado decorando el lugar... Y este busto es uno de los objetos que se ha sometido a sus influjos.**



▲ **"Si rompes un espejo, sufrirás siete años de desgracias". Pobrecito Snake; así le va...**



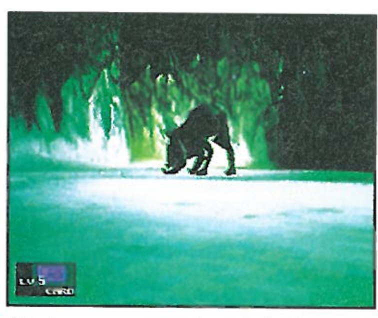
▲ **Cuando hayas derrotado a Mantis, se abrirá un pasaje detrás de la esquina Noreste de la estancia.**

CUEVAS DE LOBOS

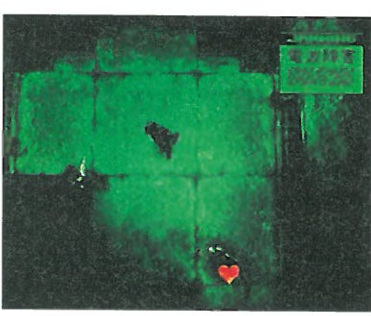
Cuando Meryl se haya ido, dirígete tan al Este como lo permita el terreno, ignorando de momento el camino cubierto de nieve al Norte de la puerta. Cuando llegues al fondo encontrarás una caja de munición para Socom al Sur y una ración al Norte. Ve más allá de la ración y verás a Meryl a través de un agujero en la pared. Ahora vuelve al camino cubierto de nieve, que conduce al área de las cuevas.

Pasa a rastras y protégete: o te equipas con el pañuelo que te ha dado Otacon para que no te ataquen, o avanzas a base de FA-MAS y/o granadas de concusión. Dirígete por el Noreste a un gran charco de agua. Sigue ese camino llegando a dos nuevos sitios en los que hay que arrastrarse (al Sur y al Sudeste); tal vez en este punto prefieras equiparte con las gafas de visión nocturna. Gatea bajo el espacio del Sur para entrar en una pequeña área que contiene una ración, balas para FA-MAS y Diazepam. Vuelve a arrastrarte hacia fuera y métete en el agujero a tu derecha (Este). Corre hacia el Norte y encontrarás a Meryl y a los lobos que la siguen.

Equípate con la caja de cartón (puedes usar cualquier caja) y luego anula la selección pulsando L1. Ahora acércate a Meryl y dale un puñetazo. Pulsa L1 enseguida para volver a seleccionar la caja. Meryl llamará al lobezno con un silbido y éste, a su vez, orinará en la caja. Vuelve a anular la selección de la caja. De ahora en adelante los lobos no te harán daño si pasas entre ellos metido en la caja de cartón A. Píllate la ración que hay a la izquierda de Meryl y cruza la puerta que hay al Norte.



▲ En las cuevas no serás un invitado bienvenido. Tú eliges, o te pones el pañuelo de Sniper para que no te ataquen los lobos, o te lías a tiros.




▲ Para conseguir el mismo efecto que Meryl, pégale un puñetazo y métete rápidamente en una caja. El lobezno se te meará encima, y si pasas entre los lobos metido en ella, te dejarán en paz.

PASADIZO SUBTERRÁNEO

Si bien aprecias los esfuerzos de Meryl por encontrar un camino a través del territorio minado, lo único que has de hacer es equiparte con las gafas térmicas para ver dónde están y encargarte de ellas. Hazlo, pues.

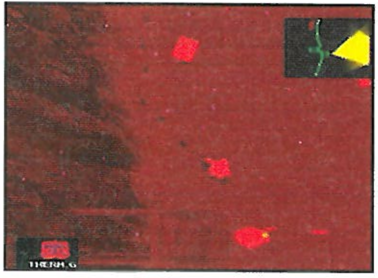
Acércate a Meryl para iniciar la siguiente secuencia de vídeo. Meryl recibirá tres balazos de la bella y letal Sniper Wolf: todo en un intento de atraer a Snake al descubierto. No piques el anzuelo, al menos no de momento. En vez de eso, el coronel te llamará por el Codec y te indicará que consigas un rifle de francotirador PSG1, para por lo menos competir en igualdad de condiciones. Ello significa recorrer todo el camino de regreso a la armería.

Vuelve a las cuevas, pasa por la sala del comandante y sube en el ascensor al primer nivel desde la planta B1 del almacén nuclear. Baja corriendo las escaleras a lo largo del muro del Oeste en dirección a la sección Sudeste de este nivel –tu anterior punto de partida– y dirígete de vuelta al área del cañón. Por otra parte, puedes usar la pertinente caja de cartón que hay en el camión aparcado en el almacén nuclear y dejar que te transporten de regreso al helipuerto, aunque si eliges esta opción deberás arrastrarte una vez más por los respiraderos.

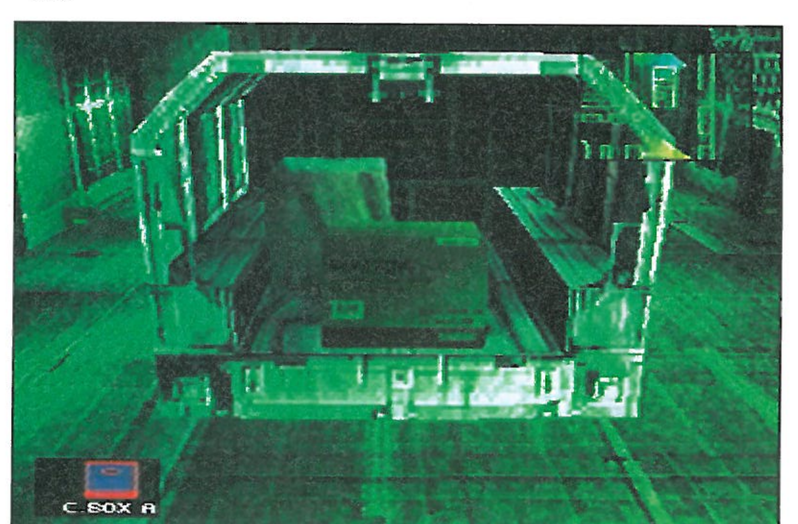
El área está recién equipada con Claymores y cámaras armadas, así que usa las gafas térmicas. El método más seguro es pegarse al lado de más al Oeste del cañón. Cuando hayas superado estas peligrosas trampas, entra en el hangar de tanques. Ve zumbando al ascensor y baja a la planta B2: la armería.



▲ Usa las gafas térmicas para revelar la posición de las minas Claymore. Entonces arrástrate por el suelo para hacerte con ellas.



▲ Cuando vuelvas por el campo nevado, ve con cuidado: y usa las gafas por si hay minas enterradas en la nieve.



▲ Para llegar rápidamente a algún sitio, pilla una de las cajas de cartón del camión. Un guarda pasará y te llevará hasta el lugar indicado en la caja.



SECRETO

EQUIPO DE SIGILO

Completa el juego con éxito tras rendirte durante la escena de tortura. Otacon dará a tu personaje el equipo de sigilo (Stealth Gear) tras haber grabado. Deja que pasen todos los créditos y graba la partida. Carga la partida grabada para empezar con el equipo de sigilo.



SECRETO

DEMO MODO TEATRO

Completa el juego y el modo teatro te permitirá ver todas las secuencias de vídeo y transmisiones de radio de una partida. Hay dos versiones. La primera se obtiene acabando el juego con el final 1 (Snake y Meryl), y la segunda al terminar el juego con el final 2 (Snake y Otacon).





SECRETO

GREY FOX ROJO

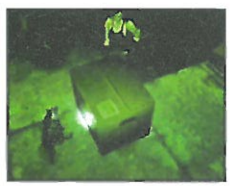
Ve al laboratorio de Otacon vestido con el esmoquin y, cuando aparezca Grey Fox (ninja), lo hará vestido de rojo.



ARMERÍA, PLANTA B2

CONSEJO

LOBOS MEONES
En la cueva, tras derrotar a Psycho Mantis, alcanza a Meryl cerca de la entrada que lleva a Sniper Wolf. Acércate a Meryl, equípate con una caja, anula la selección, abofetea a Meryl y selecciona otra vez enseguida la caja de cartón. Meryl ordenará al lobezno que se mee ¡en la caja de cartón donde está Snake!

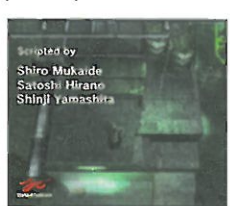






SECRETO

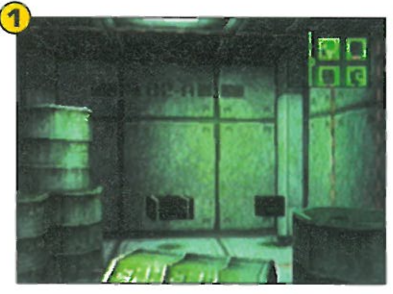
BANDANA
Completa el juego con éxito sin rendirte en la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Una vez equipado con ella, tendrás munición ilimitada para cualquier arma.



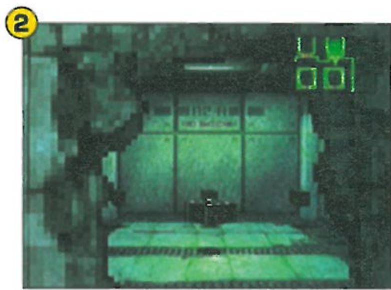
El rifle de francotirador PSG1 se encuentra en la sala de arriba a la izquierda. Cuando estés en la sala, pasa a las gafas térmicas. Esto dejará al descubierto los haces infrarrojos del centro de la sala. Pasa a rastras por el agujero de en medio y agénciate el PSG1 y balas para dicho rifle. También vale la pena ir a todas las demás estancias, así como a las dos que antes estaban ocultas, ya que contienen numerosos paquetes de munición. Con la nueva arma en tu inventario, vuelve adonde dispararon a Meryl y donde te aguarda Sniper Wolf.



▲ Corre, corre, que con un poco de suerte acabarás la partida antes de tiempo.

1


▲ Parece que el camino está despejado, pero un vistazo con las térmicas pondrá las cosas en su sitio.

2


▲ Vuelve atrás por el punto débil de antes y recoge más cajas de munición.

3

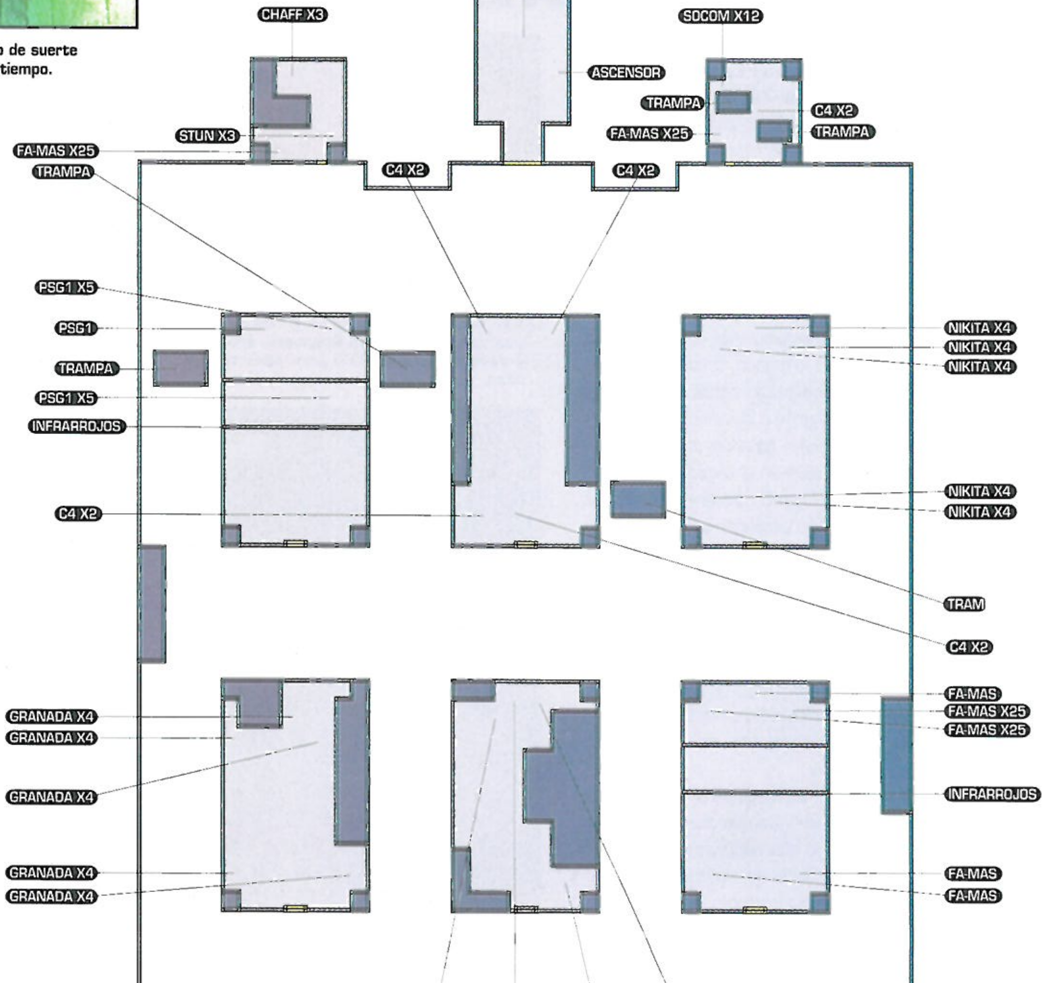

▲ Ahora puedes cruzar la puerta que te lleva al enfrentamiento previo con Ocelot.

4


▲ Una vez cumplidas tus tareas aquí, toma de nuevo el ascensor para subir.



▲ Antes de que puedas coger el rifle **PSG1**, coge las gafas térmicas y arrástrate entre los rayos infrarrojos.

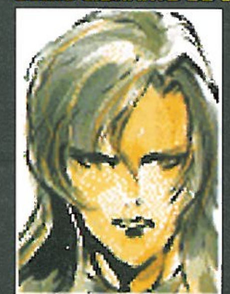


PASADIZO SUBTERRÁNEO

JEFE La bella y mortal Sniper Wolf te está esperando
Es un bombón, pero es que hace unas cosas...

SNIPER WOLF (primer encuentro)

CÓMO LIBRARTE DE ELLA



Aquí hacen falta unos reflejos rápidos y unas cuantas dosis de Diazepam. Vete al centro del área rectangular y equípate con el Diazepam y el PSG1. Toma un par de pastillas de Diazepam para estabilizarte las manos. Luego encuentra a Sniper Wolf a través de la mira del rifle y dispárale antes de que lo haga ella. Cuando le hayas dado, se irá a tomar otra posición. Síguela con el visor y dispara otra vez. Tras media docena de impactos, la habrás vencido.

Consejo 1: Cuando hayas tomado Diazepam, equípate con la ración; así, si te dan, no morirás.

Consejo 2: Si te hieren mientras apuntas, anula la selección del PSG1 y endérezate antes de volverlo a seleccionar.

Consejo 3: Si te apetece ser cruel, tras derrotar a Sniper Wolf puedes practicar tu puntería con las numerosas ratas que hay en la cañería de encima de donde ella se ocultaba.



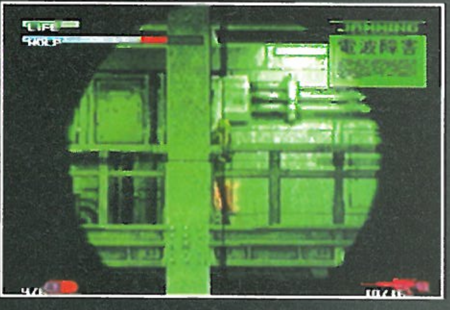
► Cuando los latidos de tu corazón se aceleren y el rifle empiece a temblar, tómate un Diazepam para volver a la normalidad.



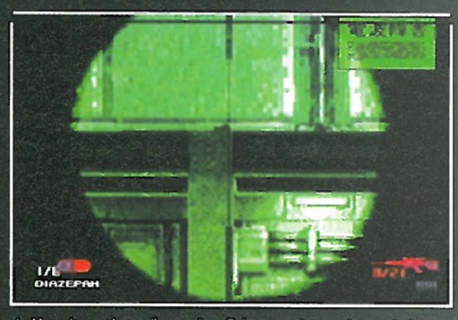
◄ Si en un momento dado tienes pocas balas para el rifle PSG1, encontrarás dos junto a eso que puedes recoger.



▲ El bicho está a la vista: dispara un solo tiro directo a su cabeza antes de que ella se adelante y te fría a ti.



▲ Wolf asoma por detrás del pilar para dispararte. Es igual que le des en la pierna, en la muñeca o en la cabeza: tú dispara y punto.



▲ Una alternativa a dispararle a Sniper consiste en ir cargándote las ratas de la repisa que hay encima de ella; ¡no son más que ratas!



CONSEJO

EL SERMONEO DE NAOMI SOBRE EL TABACO

Equipa a Snake con los cigarrillos y llama a Campbell por el Codec. Te responderá Naomi y te soltará un aburrido discurso acerca del benzopireno, el BPDE, el P53 y el porqué fumar es perjudicial.



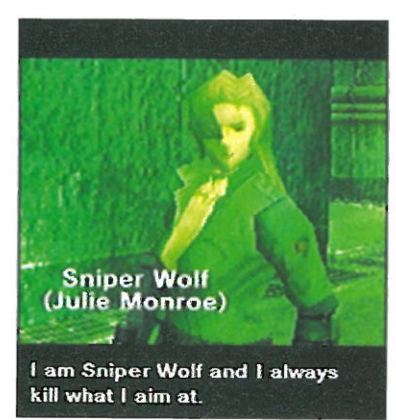


CONSEJO

ARMADURA

Una vez que Snake haya obtenido la armadura, úsala siempre que sea posible. Si no estás usando nada más de tu inventario, no te hará ningún daño usarla; de hecho, ¡puede que te salve la vida!





DESPUÉS DEL PASAJE SUBTERRÁNEO...

Toma las restantes balas para PSG1 y vete hacia la plataforma donde estaba Sniper Wolf. Al subir por las escaleras, observarás un reguero de sangre que viene del lugar de descanso definitivo –O NO– de Sniper... Píllate las balas para PSG1 que hay en lo alto de la plataforma, más la ración, las balas para Socom y las balas para FA-MAS que hay en las inmediaciones.

IMPORTANTE: Graba la partida en este punto.

Al Nordeste hay una puerta que da al nivel 6. Aunque sólo tienes un pase de nivel 5, no importa: te interceptarán dos guardas... y Sniper Wolf.



Continuará... La última parte de esta guía de *Metal Gear Solid* aparecerá en el próximo número de *PlanetStation*, que estará en los kioscos a mediados de mayo.



Decoy Octopus

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: México
Antiguo actor de Hollywood y artista en efectos especiales. Tanteado por la CIA por sus habilidades en el disfraz, posteriormente se unió a Fox-Hound. Durante su época de agente se disfrazaba de peces gordos del gobierno para desviar la atención hacia él. Por eso lo llaman Decoy ("cebo").
Sus disfraces ahondan en los hábitos de la persona a imitar, así como en las tradiciones, cultura e historia de su país. Para ayudar a sus caracterizaciones se limó los pómulos, la mandíbula y los cartílagos nasales. También se ha cortado las orejas. Sin su maquillaje, no parece una persona normal. Tiene un cuerpo flexible de modo que puede andar de cualquier manera, y también puede dislocarse las articulaciones para pasar por agujeros estrechos. Además, domina el *biofeedback* y puede controlar a voluntad su sentido del tacto (la piel). Esta calidad le ha granjeado el sobrenombre de 'Octopus' (pulpo).



Presidente Baker

Nombre auténtico: Kenneth Baker
Sexo: Hombre
Edad: 60 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Raza: Blanco
Altura: 168 cm
Presidente de ArmsTech y principal responsable del Proyecto Rex. Es un hombre orondo de mediana edad y aspecto de político. Se ayuda de un bastón. Ha continuado el desarrollo del Metal Gear para sobrevivir en la estancada industria militar junto a ARDEC (Centro de Investigación y Desarrollo del Ejército). No obstante, el proyecto fue cancelado tras la guerra fría, y por ello se dirigió al jefe de DARPA. Debido a la influencia de los recortes en materia militar y al doble uso tras la guerra fría, le preocupaba el descenso drástico de ingresos. Intentó convencer al jefe de DARPA para llevar a cabo el proyecto mencionando un aumento de beneficios para ArmsTech, así como una reducción en la tasa de desempleo. Se convirtió en el número dos en la industria militar durante la guerra fría.



Mei Ling

Nombre auténtico: Mei Ling
Sexo: Mujer
Edad: Adolescente
Nacionalidad: China (Kwangtung)
Estudiante del MIT (Massachussets Institute of Technology), Mei se ocupa en esta operación del proceso de datos de comunicación.
Especialista en las operaciones de proceso de imágenes y datos de satélites espía, también desarrolló el nuevo equipo de comunicación y radar usados por Snake en esta misión.
Mei empezó influida por una película de pilotos de caza y es aficionada a la fuerza aérea. Participó en el programa ROTC del MIT para convertirse en oficial, pero lo dejó por no tener el talento necesario. Tiene complejo de inferioridad debido a su visión deficiente, pero esto aumentó su motivación para desarrollar un nuevo sistema de radar que reforzaría las capacidades de visión y razonamiento.



Naomi Hunter

Nombre auténtico: Naomi Hunter
Sexo: Mujer
Edad: 20 y tantos (eso dice ella)
Nacionalidad: Mitad japonesa, mitad india
Jefe médico de Fox-Hound. Mujer de gran belleza, está a cargo de la terapia y refuerzo genéticos. Su equipo la llama afectuosamente "Doctora Naomi", y no "Hunter".
Anteriormente trabajó en ATGC. El nombre de esta empresa se debe a las primeras letras de las cuatro bases del ADN: adenina, timina, guanina y citosina.
Naomi es la responsable de la mejora y el mantenimiento de los miembros de Fox-Hound. Cada seis meses añade un gen Soldado recién descubierto a todos los miembros mediante "terapia genética" y dirige una programación adicional. Descubrió un gen propagable que se podía usar como vector y contribuyó al campo de la terapia genética. También ideó el método moderno de rastreo genético.



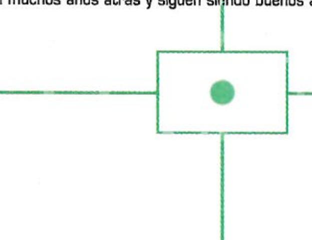
Master Miller

Nombre auténtico: McDonnel Benedict Miller
Sexo: Hombre
Edad: 50 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Raza: Blanco
Instructor de supervivencia. Contacta con Snake por medio del Codec a lo largo de la misión y le da información sobre supervivencia y estrategias en el campo de batalla, así como consejos. Sobrevivió junto a Roy Campbell muchos años atrás y siguen siendo buenos amigos.



Roy Campbell

Nombre auténtico: Roy Campbell
Sexo: Hombre
Edad: 60 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Ex comandante de Fox-Hound. Aunque ya retirado de las fuerzas armadas, lo han convocado porque no había ningún otro comandante que pudiera ponerse en contacto con Solid Snake. Aceptó esta misión a fin de salvar a su nieta Meryl. Aunque ahora es un civil, se presenta con uniforme militar y llevando una boina.
Antes de ingresar en el "antiguo" Fox-Hound, sirvió en el cuerpo de marines de los EE.UU., en los boinas verdes y en la Delta Force. En Fox-Hound se le asignó el cargo de jefe de operaciones de la unidad debido a sus capacidades de planificación estratégica y a su experiencia en la batalla. Tras la muerte del Jefazo, prescindió del sistema de nombres clave de la unidad y formó el "nuevo" Fox-Hound con el fin de sacar el máximo partido de varios equipamientos de alta tecnología, incluyendo satélites de reconocimiento.



Vulcan Raven

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Origen: Mitad indio de Alaska y mitad esquimal (o 'inuit', como se llaman ellos)
Altura: 210 cm
Odia el término "esquimal", empleado por el hombre blanco. Usa la palabra Yupik "kasack" para referirse al hombre blanco. Al ser esquimal, soporta temperaturas de frío extremo. Es un soldado de élite graduado por la Universidad de Alaska. Cuando se congeló el estrecho de Bering, lo recorrió a pie y visitó Rusia, fortaleciendo sus conexiones con dicho país. Conoce bien a Ocelot de su época en la GRU. Participó en una misión especial en la antigua Unión Soviética junto a esta unidad secreta. Fue degradado tras el golpe de Moscú de 1993. Al igual que sus compañeros de esta unidad secreta, abandonó Rusia.
A continuación se unió a la compañía de ejecución de mercenarios "Cielo Exterior" (Outer Heaven) y entró en Fox-Hound de la mano de Revolver Ocelot.



Revolver Ocelot

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 50 y tantos
Nacionalidad: Ruso
Altura: 182 cm
Ex Spetsnaz. Tras la caída de la Unión Soviética, se unió a la policía rusa. Más tarde ingresó en la división especial táctica de la SVR, que era el cuartel general número 1 de la administración de la KGB. Sin embargo, no se adaptó bien al viejo sistema de la KGB y fue reclutado por los Estados Unidos para incorporarse a Fox-Hound.
Fanático de las pistolas y apasionado de las películas de vaqueros y *spaghetti-westerns*, usa revólver. Dispara con una sola mano (al estilo *western*) y es un pistolero asombroso que usa todos los ángulos. Odia malgastar balas.
Luchó principalmente en Afganistán, Eritrea, Mozambique y otras zonas de conflictos locales de Asia central. Fue entonces cuando conoció al Jefazo, que dirigía su negocio de mercenarios en África y que fue quien lo reclutó.







Jim House

Nombre auténtico: Jim Houseman
Sexo: Hombre
Edad: 50 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Ministro del Departamento de Defensa. Controla toda la operación desde un avión AWACS (Sistema de Alerta y Control Aerotransportado). Un patriota que aún cree en la disuasión nuclear estuvo en servicio activo cuando los EE.UU. detentaban un fuerte liderazgo en el mundo. Perteneció anteriormente al cuerpo de marines y participó en la guerra de Vietnam. Amigo del presidente de ArmsTech. Corte de pelo al rape; incapaz de dejar atrás sus 30 años de militar. Aboga por la "Pax Atomica" —la paz como consecuencia de la disuasión nuclear—, y considera vital dicha forma de disuasión para la estrategia nuclear posterior a la guerra fría.



Nastasha Romanenko

Nombre auténtico: Nastasha Romanenko
Sexo: Mujer
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: Ucraniana
Analista militar, le encanta fumar. Especialista en armas de alta tecnología y nucleares. Vive en Los Angeles. Se refiere a la lluvia radiactiva como la "guerra invisible que trasciende fronteras y generaciones". Detesta las armas nucleares y reza por su abolición. Se unió al Pentágono. Está contra la teoría de la disuasión nuclear que prevaleció tras la segunda guerra mundial, se opuso a propuestas de reducción de armas estratégicas como SALT y START y aboga por la total abolición.
Sirvió en el DIA (Agencia de Inteligencia de Defensa) y luego en la NSA (Agencia de Seguridad Nacional) y se la asoció a una serie de asuntos de seguridad máxima.
En esta misión actúa como consejera del NEST (Equipo de Inspección de la Energía Nuclear). Como persona está en contra de la idea de la "paz nuclear" y la "disuasión nuclear".



Big Boss (jefazo)

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: Fallecido
Nacionalidad: EE.UU. (se cree)
Antiguo jefe de Fox-Hound. Participó en Vietnam como "soldado no oficial" (mercenario) junto a los Boinas Verdes y con las unidades de rangers como parte de la LRRP (Patrulla de Reconocimiento de Largo Alcance) y la Unidad de Exploración de los Estados Unidos. Trabajó en unidades especiales como el SOG (Grupo de Operaciones Especiales), los Boinas Verdes, los Patos Salvajes y la Delta Force. Tomó parte en más de 70 misiones.
Murió en el alzamiento de Zanzíbar. Su cadáver fue recogido por el gobierno; su información genética y sus genomas fueron analizados usando los tejidos restantes y se guardaron como muestra para los preparativos de base (nucleica) que constituyen al "guerrero superior". Liquid Snake pide el cadáver del Jefazo para poder extraer su información genética.



Sniper Wolf

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Mujer
Edad: 20 y tantos
Nacionalidad: Iraquí (kurda)
Altura: 176 cm
Una francotiradora excelente. Tiene una paciencia tan increíble que es capaz de estar apuntando a su blanco durante mucho tiempo seguido (incluso una semana) sin comer ni beber. Aprendió las técnicas que conoce de un francotirador gurkha del Nepal reconocido como el mejor del mundo. Fue reclutada por Fox-Hound precisamente por esa razón.
Llega incluso al extremo de enamorarse de sus víctimas antes de matarlas (algo así como el síndrome de Estocolmo, pero al revés). Usa unos chips especiales de mercurio (balas rellenas de mercurio).



Liquid Snake

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: Reino Unido / EE.UU.
Altura: 183 cm
Coeficiente intelectual de 180. Nacido en los setenta. Pelo cano y largo. Piel oscura.
Al nacer Liquid, el gobierno británico lo dio a los Estados Unidos con el fin de medir los efectos del ambiente adquirido frente a los de los rasgos heredados. Fue educado bajo la tutela del MI5 y recibió entrenamiento en batalla. Habla con fluidez siete idiomas, entre ellos el inglés, el español, el francés y el malayo. Domina el árabe como un nativo. Debido a sus sobresalientes dotes para la batalla, le lavaron el cerebro y lo usaron para actividades terroristas en Oriente Medio.
Resiste el frío y el calor a causa de su experiencia en las naciones árabes. La caza del zorro en Oriente Medio es de hecho la caza del chacal.
Tras el alzamiento de Zanzíbar (después de que Solid abandonara la unidad), se unió a Fox-Hound por primera vez. Pasó a ser el líder de batalla de Fox-Hound.

Psycho Mantis

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: Ruso
Altura: 190 cm
Era un agente secreto psíquico de la KGB. Al perder su posición en la Unión Soviética tras su hundimiento, se mudó a los EE.UU. y sirvió durante un tiempo al FBI, teniendo a su cargo varios casos. Se sumergía en las mentes de asesinos en serie, pero acabó asimilando tal mentalidad y se convirtió en uno de ellos. Entonces pasó a ser un agente espía de por libre al que reclutaría Fox-Hound.
Cuenta con unos intensos poderes de psicoquinesis y la capacidad de leer el pensamiento. Lleva una máscara de gas para ocultar las quemaduras faciales que sufrió al destruir su ciudad natal. La máscara también le es necesaria para protegerse de poderes espirituales y de los poderes del pensamiento que flotan en el aire.



Otacon

Nombre auténtico: Hal Emmerich
Sexo: Hombre
Edad: 30 y tantos
Nacionalidad: EE.UU.
Raza: Blanco (judío)
Altura: 177 cm
Peso: 62 kg.
Ingeniero jefe del proyecto Metal Gear de ArmsTech. Lleva gafas y tiene un carácter afable, pero es un genio en el desarrollo de armas. No asistió a la facultad, pero estudió a través de Internet y se matriculó en el MIT. Consiguió su doctorado a muy temprana edad. En los años en que cursó estudios superiores confeccionó un programa para resolver el problema del cambio de dígitos de los ordenadores en el año 2000 y fue considerado el salvador del mundo de los ordenadores. Suya fue la idea, pero no obtuvo beneficio económico alguno.
Adora la animación japonesa. Su apodo "Otacon" viene de "Convención de otakus", que es una reunión de *fans* del anime celebrada en los EE.UU. en la que participa habitualmente. Se unió al proyecto Metal Gear por su amor a la animación de robots.



Ninja/Grey Fox

Nombre auténtico: Desconocido
Sexo: Hombre
Edad: Desconocida
Nacionalidad: Desconocida
Altura: 181 cm
No se tiene demasiada información acerca de este mutante "ninja cyborg".
Usa camuflaje de sigilo y empuña una katana japonesa que corta el acero como si fuera mantequilla (sacada de la nevera 10 minutos antes) y puede incluso desviar las balas.
Se sospecha que es un ex miembro de la organización del Jefazo que murió en el alzamiento de Zanzíbar y de nombre en clave Grey Fox.
Era amigo —y también enemigo— de Solid Snake.





LIBRO DE RUTA

Editor: Bullfrog/EA
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas

POPULOUS: EL PRINCIPIO

El **único camino** hacia la **victoria** es aprender nuevas estrategias y **combatir** los poderosos **hechizos** de tus enemigos. Esta guía te ayudará a **dominar** los taimados **trucos** de los mismísmos dioses de Populous.

EL DOMINIO DEL MUNDO

EMPIEZA EL VIAJE

Haz que tus peones construyan otra cabaña, lo cual aumentará tu población. Adora la cabeza de piedra que hay a la izquierda de tu poblado para conseguir el hechizo de la lengua de tierra. Cuando tengas unos diez hombres, lanza el hechizo de la lengua de tierra y ataca a los guardas que hay junto a la bóveda del saber (Vault of Knowledge). Una vez obtenida la bóveda, envía allí a tu chamán a buscar los planos para el cuartel.

Construye otra cabaña y ponte a trabajar luego en el cuartel.





Entrena a eso de la mitad de tu tribu en el cuartel y envíalos a la isla del centro. Adora al ídolo de la isla para adquirir el hechizo del relámpago. Sigue adorando hasta que esté cargado del todo.

Cuando poseas unos 15 guerreros, levanta una lengua de tierra entre tú y el pueblo de los Dakini. Usa todos tus hechizos de relámpago para debilitar a los Dakini y envía luego a los guerreros a que los rematen.

CAE LA NOCHE

Construye cuatro cabañas y un cuartel. Envía a tu chamán al tótem que hay en el valle; esto hará que salga una lengua de tierra entre tu colonia y la cabeza de piedra del mar. Envía a un par de seguidores a la cabeza de piedra y adórala, con lo cual se cargará el hechizo del tornado.

Construye más cabañas y empieza a entrenar a una fuerza de ataque. Cuando haya al menos 15 guerreros listos, usa un tornado contra la torre de vigilancia que protege el valle. Una vez eliminada, usa el resto de hechizos de tornados para destruir los edificios que hay entre tú y la bóveda del saber. Mientras tu chamán realiza todo esto, haz que tus guerreros la protejan.

DISCÍPULOS

Cada uno de tus seguidores tiene sus puntos débiles y fuertes. Si te aprendes sus habilidades individuales puedes mejorar mucho tus estrategias y cobrar ventaja sobre tus oponentes.

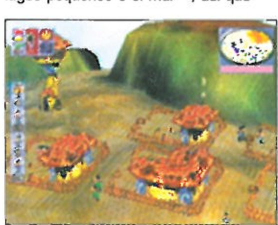
No pierdas nunca de vista a tus seguidores: son gente que piensa por su cuenta y que a menudo perseguirán al enemigo. Si quieres evitarlo, asegúrate de que tus puestos de guardia están ubicados con tiento para que tus defensas pillen siempre al enemigo.

ASENTANDO TU COLONIA

Cuando empieces un nuevo nivel, estudia el mapa y decide dónde quieres establecer tu colonia: construir cerca del lugar de la reencarnación no es siempre la mejor opción. Si el mundo está cubierto por la Sombra de la Guerra, no podrás ver a los enemigos, árboles o a los salvajes (Wildmen), pero podrás seguir viendo el contorno de la tierra.

CONVERSIÓN

Ten todos tus hechizos sin seleccionar salvo el de conversión (Convert Spell), ya que te hará falta al principio de un nivel a fin de reclutar salvajes para tu tribu. Los salvajes incrementarán tu población sin que tengas que construir cabañas. Sin embargo, irán desapareciendo poco a poco durante el juego, por lo que cuanto antes los conviertas, mejor. A menudo puedes encontrar salvajes cerca del agua —ya sean lagos pequeños o el mar—, así que envía allí a la chamán para encontrar algunos enseguida y convierte a tantos como puedas.



▲ **Cubre todos los lados de tu pueblo con torres para prevenir ataques sorpresa.**

GUARDIA

Puedes dejar a la chamán convirtiendo a los salvajes —controlando cada cierto tiempo que no desperdicia demasiado Maná— y ponerte a construir tu primera colonia. Deberás encontrar una superficie plana y espaciosa cerca de muchos árboles; al principio del nivel no tendrás el Maná para lanzar un hechizo que modifique la tierra, así que la ubicación de tus primeros edificios es importante. A menos que estés cerca del lugar de reencarnación, primero tendrás que levantar una torre de vigilancia.

Es conveniente edificar tus cabañas en filas, de manera que te quepan más en menos espacio. Para crear una población extensa, te harán falta entre 20 y 30 cabañas, así que cuanto menos espacio uses, mejor.

TALA Y TRANSPORTE DE TRONCOS

En las primeras fases del nivel los árboles son especialmente importantes. Contienen un máximo de cuatro pedazos de madera, y las cabañas requieren de tres trozos sólo para la primera fase de construcción. Un buen truco consiste en enviar a tres peones (Braves) a talar un árbol maduro y volver al lugar de construcción con la made-

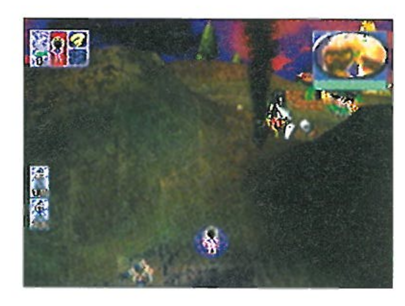
2 JUGADORES

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MANDO ANALÓGICO

DUAL SHOCK™

Ábrete paso hacia la bóveda del saber y toma el hechizo del enjambre que hay en su interior. Carga el hechizo al máximo poder y úsalo para desperdigar a los hombres de la tribu enemiga, lo cual los alejará del cuartel. Usa a tus guerreros para liquidar a la chamán enemiga durante la confusión. Con ella fuera de circulación, ve a saco con el hechizo de la bola de fuego (Fireball) y remata con tus tropas a los enemigos que queden.



CRISIS DE FE

Construye enseguida el pueblo y edifica un cuartel. Envía a tu chamán al tótem. No te preocupes por los tíos sin marcar que hay por ahí: son neutrales, aunque si quieres reírte un poco te los puedes cargar. Una vez activado el tótem, la tierra que hay cerca de la bóveda del saber descenderá y permitirá el acceso de la chamán.

Empieza a levantar un ejército de 15 guerreros y erige un templo cuando hayas saqueado la bóveda. Entrena a tres predicadores y haz que le den una buena paliza al predicador enemigo que vigila el campamento.

Una vez despachado, agrupa a tus predicadores y a tus guerreros. Envíalos a destruir a la chamán enemiga e infíltrate en el campamento. Una vez que la chamán esté muerta, los predicadores convertirán a los peones del campamento, mientras que los guerreros lo arrasarán.

Deja un predicador junto a tu chamán para protegerla de los guerreros. Usa el enjambre para sacar a los miembros de la tribu enemiga de los edificios y a los brazos de tu fuerza atacante.



FUERZAS COMBINADAS

Levanta un templo y envía a tu chamán a la bóveda del saber que hay cerca de tu pueblo. Una vez obtenidos los planes de la torre de vigilancia, construye algunas para defender tu pueblo. Pon predicadores en dichas torres para que conviertan a los guerreros que se presenten.

Lleva a tu chamán a la cabeza que hay cerca de los salvajes. Usa la cabeza para conseguir el hechizo de conversión y aplícalo sobre los salvajes para que se transformen en fieles seguidores.

Ahora empieza a entrenar a tu ejército. Necesitarás unos 20 guerreros y cuatro predicadores para enfrentarte a la tribu de los Mataks. Una vez amasada esta fuerza, lleva a tu ejército cerca de la bóveda del saber que contiene el hechizo del relámpago.

Elimina al predicador enemigo que hay allí usando al tuyo y luego convierte a los guardas a tu causa para poder saquear la bóveda. Bloquea con predicadores las salidas al campamento Matak para añadir más hombres a tu fuerza. Aguarda a que tu hechizo del relámpago haya alcanzado la carga máxima y úsalo para atacar la torre del campamento Matak. Haz caer el relámpago sobre el enemigo y ataca con tus guerreros y predicadores. El campo quedará asolado en un decir Jesús.

LA MUERTE DESDE EL CIELO

Hay un límite de 15 minutos para este mapa. Si el tiempo expira antes de que lo completes, sobre tu tribu caerá el hechizo del ángel de la muerte. Tu fuerza principal empieza lejos del pueblo. Haz que tus hombres se pongan a rezar a la cabeza de piedra para obtener el hechizo de la conversión. Lleva a tu chamán a la torre de vigilancia que hay frente a la isla y lanza el hechizo de conversión sobre los salvajes que la pueblan. Los dioses te recompensarán con un barco.

Usa el barco para transportar a tus recién adquiridos seguidores al tótem. Ponlos a adorar y una lengua de tierra te conectará a tu pueblo.

Convierte a todos tus seguidores en predicadores. Adora la cabeza de piedra para conseguir más hechizos de lengua de tierra. Pon a tu chamán en el barco. Adora el tótem del final del pueblo para levantar una lengua de tierra que lleve al campamento enemigo.

Envía a tus predicadores a pacificar el campamento e intenta atraer a todos los miembros de la tribu enemiga a la batalla. Mientras, envía a tu chamán en barco adonde se encuentra el ángel de la muerte. Usa el conjuro del enjambre para dispersar a los guardas y adora luego al ídolo para conseguir el hechizo. Una vez logrado esto, los ángeles destruirán la tribu por ti.



- La gente ocupada es gente feliz, y la gente feliz te da Maná.



- Usa a tu favor el terreno elevado. Los hechizos tienen mucho mayor alcance cuando los lanzas desde colinas.



- Pon predicadores en las torres de vigilancia: están más protegidos y atraerán a los enemigos dispersos como el papel matamoscas.

ra. Si haces esto con todos los árboles de la zona, acumularás madera a montones para construir tus edificios sin destruir ningún árbol. Si cortas del todo un árbol, tendrás que esperar mucho tiempo para que vuelva a crecer.

Si empiezas a ir corto de madera, envía algunos peones invisibles a la colonia enemiga a que roben un poco más. Los árboles del enemigo se pueden destruir con hechizos o con espías, lo cual puede resultar una táctica útil en las fases iniciales.



▲ Si construyes tus cabañas en suelo elevado estarán más protegidas frente a los misiles.

PREPARACIÓN

A estas alturas ya deberías haber localizado a la mayoría de salvajes del mundo, así que puedes cargar el hechizo de conversión y pulsar ■ para apagarlo. También deberías empezar a cargar otros conjuros, como los de descarga (Blast) y enjambre (Swarm). El hechizo de ráfaga es especialmente útil y deberías cargarlo siempre en caso de que debas salvar a la chamán de una emboscada.

Como no hay mucha madera disponible y las cabañas requieren un montón, deberías construir sólo un máximo de unas cinco cabañas a la vez para evitar destruir todos los árboles de la zona. Tus otras cabañas también necesitarán más madera, puesto que no dejan de aumentar. Si administras bien tus recursos de madera no tendrás problema alguno.

FORTIFICACIÓN

Algunos de tus edificios de entrenamiento tienen formas extrañas y no cabrán muy bien si edificas tus cabañas en formación de parrilla. A las tribus enemigas les gusta atacar primero los edificios de entrenamiento, así que ten cuidado al construirlos. Si los edificas separados entre sí, tendrás tiempo de entrenar a unos cuantos defensores cuando te ataquen. Como los enemigos irán a por ellos, sitúalos lejos de tu colonia principal para que tus cabañas permanezcan relativamente a salvo.

DEFENSA

Una vez que tu colonia esté en funcionamiento, deberías empezar a pensar en levantar defensas. El enemigo no te atacará de inmediato, ya que a menudo ellos también estarán empezando de cero. Reconoce tu colonia y el mapa y localiza tus puntos débiles. Tu colonia tendrá segu-



• Usa guerreros invisibles para infiltrarte y matar a la chamán enemiga.



• Estáte atento por si hay ejércitos avanzando y lanza pantanos contra ellos para reducir sus filas.



CHAMÁN

La chamán es la líder de la tribu y el personaje que controlas a lo largo del juego. Lo que persigue es convertirse en un dios, y sólo puede triunfar derrotando a todas las tribus enemigas. Es el único miembro de la tribu que puede lanzar hechizos, pero sólo hasta un cierto alcance. Por suerte, aunque la pueden matar, puede reencarnar su alma y regresar por el lugar de reencarnación. Esto sólo puede darse, no obstante, si aún le quedan seguidores en el mundo. De lo contrario, morirá y la partida estará perdida.

Es inmune a algunos conjuros enemigos, incluido el enjambre, pero además tampoco le afectan algunos de los propios, como la protección (Shield) y la invisibilidad. Aunque es lo bastante fuerte para ganar a un peón, es tan vulnerable a los ataques del enemigo como cualquier otro seguidor. Presta atención al icono de la chamán que hay en el panel y asegúrate que su salud no alcanza niveles peligrosos. Si se la deja en paz recuperará su salud.

Puedes proteger a la chamán custodiándola con tus seguidores. Para ello, selecciona a unos cuantos y haz clic sobre la chamán. Acto seguido la rodearán y atacarán a cualquier enemigo que se acerque. Si la rodeas de guerreros o tiradores y usas con ella la protección, aunque no tendrá efecto sobre ella, los guardias se volverán más fuertes. Esta táctica se puede contrarrestar arrojando un hechizo de relámpago sobre la chamán enemiga, lo cual la matará a ella y a sus guardias.



CONSTRUIR PUENTES

Entrena a unos diez hombres como predicadores. Haz que defiendan tu perímetro de ataques sorpresa y usa al resto de tus hombres para empezar a expandir tu pueblo. Envía a tu chamán a la bóveda del saber para que se aprenda el hechizo de la conversión. Carga dicho hechizo y empieza a apoderarte de los salvajes para reforzar tu población.

Asegúrate de que el pueblo está bien defendido y envía a tu chamán y a un grupo de seguidores a la cabeza de piedra que hay oculta en un cráter. La cabeza en cuestión te otorgará una cantidad limitada de hechizos de pantano. Usa el hechizo para matar a grupos de guerreros atacantes y bloquear al enemigo. Cruza la lengua de tierra junto a esta cabeza de piedra y destruye la torre de vigilancia enemiga. Recoge el conjuro de la hipnosis de la bóveda, lleva a tu chamán cerca de la isla que contiene el tótem y haz que tus seguidores construyan una torre de vigilancia. Usa el hechizo de la hipnosis con el guerrero enemigo que hay cerca del tótem. Con ello levantarás una lengua de tierra y las dos tribus empezarán a luchar (ije, je!).

Mientras se muelen a palos mutuamente, construye tu fuerza de ataque. Crea unos 20 predicadores y guerreros. Una vez listo, envíalos por la primera lengua de tierra para atacar a la tribu verde, que posee dos poderosos hechizos. Primero ve a las afueras del poblado y vence al primer grupo de guardas para lograr el acceso a la bóveda del saber; con ello conseguirás el hechizo de la lengua de tierra de forma permanente. La cabeza de piedra en lo alto de la colina te concederá un solo hechizo de tormenta de fuego. Cuando los tengas los dos, arrasa el poblado verde.

Levanta una torre de vigilancia sobre las ruinas del poblado verde y construye allí una base. Sustituye tus pérdidas usando esta base y crea una segunda fuerza de ataque en tu campamento original. Cuando esté lista, haz que ambas fuerzas ataquen a la vez el pueblo enemigo. La chamán de los Mataks estará oculta en su torre de vigilancia de encima del poblado. Usa unos pocos hechizos de relámpago para derrotarla y reduce el pueblo a cenizas.

MAGIA HECHIZOS

Tus hechizos son muy importantes y deberías tenerlos siempre cargados. La barra de proporción de carga de hechizos te dirá si tienes demasiados conjuros cargándose a la vez (la barra está baja) o si malgastas un Maná precioso (la barra emite un brillo rojo). La barra también puede estar baja si tus seguidores, sobre todo los peones, están ociosos y sin crear Maná.

Para seleccionar un hechizo, pulsa ■ en el icono del hechizo. Apréndete qué conjuros te resultan más prácticos y ve cargándolos tras lanzarlos. La descarga y el relámpago son ,muy útiles, mientras que los hechizos más devastadores —como el terremoto (Earthquake) y el tornado— siempre deberían estar cargados del todo antes de atacar.

EL ENEMIGO INVISIBLE

Aumenta la capacidad de tu poblado. Envía a tu chamán a convertir a los salvajes que encuentres. Carga tu hechizo de la lengua de tierra y úsalo para llegar a la isla que contiene la cabeza de piedra. Pon cinco de tus seguidores a adorar la cabeza (¡cuidado con el hechizo del relámpago de la chamán enemiga!). Ello te reportará el hechizo de la erosión. Crea 20 predicadores y 10 guerreros, y luego 6 predicadores más para defender tu poblado.

Usa el conjuro de la lengua de tierra para llegar al poblado enemigo y la erosión para destruir el templo. Envía a tu fuerza atacante directa a por la chamán. Tus predicadores hipnotizarán al enemigo mientras tus guerreros van a trabajar. Si atacas pronto, el enemigo sólo tendrá unos pocos obreros por el campo.

Durante la confusión de la batalla, envía a tu chamán a que consiga el hechizo de la invisibilidad de la bóveda del saber. Sigue entrenando predicadores y envíalos a la batalla. La tribu amarilla será aplastada enseguida.

MAGIA DESCARGA

Es el hechizo más sencillo, pero también uno de los más poderosos y, aunque tiene un corto alcance, va muy bien para defender a la chamán de ataques. Una descarga suele poder matar a un peón, a un predicador y a un espía; los guerreros y los tiradores requieren más disparos, mientras que a la chamán enemiga se la puede despachar con cuatro o cinco. A nivel táctico es útil cerca del agua, donde la onda de choque arrojará al agua a cualquier enemigo. Si hay seguidores enemigos corriendo por la costa, lanza el hechizo al otro lado para mandarlos a todos al agua. Ten cuidado al usar el hechizo de la descarga cerca de tus seguidores, ya que también puedes dañarlos a ellos.



DIVISIÓN CONTINENTAL

Ésta es otra misión fácil. Los tiradores no suponen un gran problema si tienes predicadores a mano. Crea unos 10 guerreros y 20 predicadores al principio del juego. Luego crea 10 predicadores más para defender tu poblado.

Envía a tu ejército, acompañado de la chamán, a la cabeza de piedra. Esto te brindará el hechizo de la protección. Úsalo con tu ejército y ataca la torres de vigilancia que hay más cerca de la bóveda del saber. Echa abajo el templo y levanta una torre de vigilancia (ataca algunas cabañas y usa a tus predicadores con los hombres de dentro para



ramente caminos estrechos y elevados o valles por los que el enemigo se verá obligado a pasar.

Si construyes torres de vigía alrededor de estos claros —preferiblemente sobre terreno elevado— puedes obtener un aviso previo de cualquier ataque: las torres de vigilancia guarnecidas harán sonar una alarma cuando se acerquen los enemigos. Los predicadores (Preachers) y los tiradores (Firewarriors) son los seguidores más útiles que puedes poner en las torres de vigilancia. Los predicadores frenarán en seco a cualquier fuerza de ataque y los convertirán a su bando, mientras que los tiradores, sobre todo en terreno elevado, cuentan con un gran alcance de tiro para sus hechizos de descargas y pueden destruir una fuerza de ataque antes de que llegue a tu perímetro. Esto resulta útil si el enemigo te supera en número, y una defensa equilibrada de tiradores y predicadores detendrá también a cualquier espía que intente colarse. Puedes ver quién hay dentro de las torres de vigilancia enemigas pulsando X.



▲ **Coloca a los tiradores dentro de las torres de vigilancia para tener más ángulo de tiro.**

PUESTO DE GUARDIA

Los puestos de guardia pueden proporcionar también una buena defensa, aunque no te dan ningún aviso de un ataque. Poniendo patrullas de puesto de guardia detrás de tus torres de vigilancia consigues un nivel extra de seguridad. Si ubicas una o dos cabañas cerca de tus torres de vigilancia, el enemigo suele atacar primero la cabaña, dejando en paz la torre de vigilancia. Si pones tiradores en las torres de vigilancia, irán disparando al enemigo mientras éste intenta desmantelar el edificio. Sitúa algunos guerreros y predicadores en las cabañas para darles una sorpresa a los atacantes.

MAGIA PRÁCTICA

Los hechizos son muy útiles para erigir defensas, sobre todo los que alteran la tierra, como el conjuro de la lengua de tierra (Landbridge). Éste puede unir dos pedazos de tierra separados por agua y crear un muro de tierra entre dos picos elevados. Lo que el hechizo de la lengua de tierra hace en esencia es calcular el término medio de la tierra entre dos puntos: el punto en el que está la chamán y el punto adonde se lanza el hechizo. Si llevas a la chamán a un punto elevado,



obtener constructores). Pon en la torre un tirador capturado, si tienes alguno. Si no, mete un predicador.

Usa a tu chamán en la bóveda del saber. Recibirás los planos del templo de fuego. Erige una línea de torres de vigilancia cerca del campamento enemigo y coloca en ellas algunos tiradores. Haz que abran fuego sobre el campamento de debajo y, con algo de suerte, destruirán a la chamán. Cuando estén lo bastante debilitados, envía a tu ejército a aplastarlos.

FUEGO EN LA NIEBLA

En esta batalla el mapa está parcialmente cubierto de oscuridad. Para eliminarla, lleva allí a tus seguidores. Explora así la isla en la que empiezas, pero deja un destacamento de predicadores y guerreros para defender tu base. Construye algunas torres de vigilancia y pon unos cuantos tiradores en su interior para repeler cualquier invasión por el aire.

Recoge el conjuro del terremoto de la cabeza de piedra que hay al Sur. Regresa al poblado y forma una fuerza de invasión usando 10 combatientes de cada. Captura un barco de la tribu Dakini y explora la costa. Usa una lengua de tierra para unir tu isla y la suya.

Cubre a tu chamán y a algunos guerreros para acceder a la bóveda del saber, al otro lado del poblado. Con los planos en tu poder, haz que tu tribu construya un segundo poblado cerca de los Dakini. Pon tiradores en las torres de vigilancia para protegerlo. Lanza un terremoto para destruir el templo de los tiradores y el de los predicadores. Lanza un ataque contra los debilitados Dakini y aniquílalos.

DESDE LAS PROFUNDIDADES

Reúne enseguida un contingente de guerreros y predicadores. Ponlos en un barco junto a tu chamán, navega hacia la isla que contiene el tótem y fulmina a los enemigos que hay allí. Reza ante el tótem para elevar tu pueblo.

Parte hacia la isla y convierte a los salvajes. Reconstruye el pueblo y empieza a entrenar tiradores y predicadores. Construye unos cuatro barcos y llénalos de hombres. Debes ir rápido, ya que sólo tienes unos 10 minutos escasos antes de que la isla se vuelva a hundir.

Lanza la invisibilidad sobre tu chamán y el enjambre contra los guardas enemigos. Ataca el pueblo y lleva a la chamán al tótem sin que la descubran. Ponte a rezar y el campamento enemigo se deslizará al mar. Lo único que queda por hacer es eliminar a los hombres que queden en la isla.

ALMAS TRAICIONERAS

Convierte a todos los salvajes de cerca de tu pueblo. Carga el hechizo de la lengua de tierra. Úsalo para acrecentar la tierra que rodea tu pueblo y poder así erigir un templo de tiradores y uno de predicadores. Construye torres de vigilancia a lo largo de la costa y pon dentro tiradores para protegerte de ataques navales.

Selecciona un grupo de diez hombres y mándalos a adorar la cabeza de piedra que hay junto a la tribu amarilla. Esto te reportará el hechizo del meteoro. Reúne a tu ejército y envíalo a la cabeza. Cuando se hayan reagrupado todos, puedes atacar a la tribu amarilla. Atácalos con algunos hechizos de enjambre para dispersar sus defensas y lanza un relámpago contra las torres de vigilancia. Usa un hechizo de meteoro contra su templo para que no puedan entrenar a más predicadores y envía luego a tus tropas.

Tras derrotar a la tribu amarilla, saquea la bóveda del saber para obtener el hechizo del pantano y regresa luego a tu campamento.

▲ Cuanto más alto coloques un volcán, más lejos llegará la lava que desprenderá cuando entre en erupción. ¡Lógico!

MAGIA CONVERSIÓN



Sólo es realmente útil al empezar el nivel, cuando tienes montones de salvajes a los que convertir. Manténlo cargado para poder lanzarlo sobre cualquier salvaje que pueda aparecer. Los salvajes reaparecen a menudo si un bando sufre una pérdida masiva de seguidores.



MAGIA ENJAMBRE

Si estás siendo atacado, puede ser muy provechoso lanzar al enemigo el hechizo del enjambre, aunque sólo es una solución temporal. A menudo tan sólo dispersará al enemigo y a la larga te causará más problemas. Cuando lances el enjambre contra los enemigos, los herirás y huirán presa del pánico, pero volverán cuando el susto haya pasado. El enjambre entrará también en los edificios cercanos y expulsará a sus ocupantes. El enjambre es una buena manera de evitar que los predicadores conviertan a tus seguidores si no cuentas con ninguna otra defensa en la zona. También resulta útil lanzar conjuros contra barcos y globos, ya que el enemigo salta aterrado y a menudo se ahoga. Las chamanes no se ven afectadas por el hechizo del enjambre.



creará muros infranqueables lanzando un hechizo al otro pico. Si levantas bien estas defensas, puedes dejar espacio suficiente para tu colonia y forzar además al enemigo a que ataque por una entrada especifica y fortificada a conciencia. Ciertos mapas se han creado con esta estrategia en mente, así que estáte atento por si se da el caso.



▲ Va bien tener predicadores en las torres para convertir a los enemigos desprotegidos que se acerquen.



▲ El hechizo de la lengua de tierra te permite lanzar ataques contra zonas inaccesibles.

DEFENSA OFENSIVA

También puedes emplear algunos de tus otros hechizos para defender tu colonia. Si el enemigo ha levantado un gran ejército y tu chamán está a tiro, lanza algunos hechizos de pantano (Swamp) bajo sus pies.
Puedes usar el hechizo del relámpago (Lightning) contra la chamán enemiga y contra grupos extensos de seguidores. El enjambre dispersará al enemigo y reducirá la eficacia del ejército. No obstante, ten cuidado al lanzarlo, ya que el enemigo volverá en cuanto el peligro haya pasado. El conjuro del ángel de la muerte (Angel Of Death) puede usarse en cualquier lugar y buscará y destruirá a todos los enemigos que encuentre.

ATAQUE

Llévate siempre a una buena combinación de seguidores cuando vayas a atacar al enemigo. Necesitarás responder a estrategias diversas, algunas de las cuales pueden mutilar ejércitos compuestos de un solo tipo de seguidor. Los guerreros son especialmente vulnerables a los predicadores, y perderás a todo tu ejército si eres descuidado. Lleva a tu chamán con tu ejército y protégela bien.

TÁCTICAS DE GRUPO

Para empezar, confunde a tu enemigo con algunos hechizos y luego ponte a atacar sus cabañas, teniendo cuidado por si hay predicadores o torres de vigilancia que los contengan. Deberás responder



DISCÍPULOS

PEONES

Los peones son la piedra angular de tu tribu, ya que pueden construir, reunir madera y mantener tus cabañas. Son bastante débiles, pero aun así pueden defender tu colonia si la atacan. Los peones generan además cuatro veces más Maná que cualquier otro seguidor, pero sólo cuando están construyendo o descansando en las cabañas. Así pues, es buena idea mantener en las cabañas a todos los peones que puedas, sobre todo si tienes una tribu grande capaz de producir el máximo de Maná posible.







• Hipnotiza a los seguidores enemigos y envíalos hacia tus predicadores. En cuanto se recuperen, será fácil convertirlos.



• Roba barcos y globos enemigos.



• Los tiradores protegidos pueden causar una destrucción masiva.



• No malgastes tu Maná y ve cargando hechizos siempre; puede que te hagan falta en cualquier momento.



GUERREROS

Aunque los guerreros son los más duros de tus seguidores y un enemigo formidable para cualquier fuerza atacante, no están dotados de ninguna habilidad especial y se los puede incapacitar con un solo predicador. No deberías dejarlos solos para defender o atacar colonias enemigas. Si convierten a uno o dos, puede significar el desastre para el resto de tu tribu.

Cuando defiendas tu colonia deberías usar a los guerreros como última línea de defensa, detrás de las torres de vigilancia guarnecidas con predicadores y tiradores. Pon algún predicador de guardia con ellos para evitar que se cuele algún predicador enemigo. Si colocas dos puestos de guardia a ambos lados del claro de un valle, puedes hacer que los guerreros patrullen entre los dos.



MAGIA INVISIBILIDAD

La invisibilidad no dura demasiado, así que sólo deberías lanzarla sobre los seguidores de tu elección en el último momento. Acto seguido adquirirán un aspecto espectral y serán invisibles para el enemigo. Puedes lanzarlo sobre cualquier seguidor, salvo la chamán, y podrán seguir realizando cualquier tarea. Los predicadores, sin embargo, volverán a hacerse visibles cuando empiecen a predicar al enemigo, lo cual los hará vulnerables al ataque. La invisibilidad y la protección conforman una combinación excelente. A las chamanes no les afecta el hechizo de la invisibilidad.



Empieza a construir barcos y a entrenar una fuerza de asalto. Aumenta tu pueblo con el hechizo de la lengua de tierra. Usa el puente formado para llegar a la segunda cabeza de piedra que hay delante de tu isla. De este modo conseguirás el hechizo de erosión.

Una vez listo, envía tu fuerza a atacar la torre de la colina, junto al pueblo enemigo. Bloquea la colina con pantanos y construye una torre de vigilancia propia. Usa este punto estratégico para empezar a destruir el poblado.

Cuando los pantanos desaparezcan, ataca el pueblo. Usa el enjambre para sacarle de encima los enemigos a tu chamán mientras abre la bóveda del saber.



UN BLANCO FÁCIL

Convierte a todos los salvajes que rodean tu pueblo. Vuélvelos predicadores y tiradores y envíalos contra la tribu amarilla. Usa una lengua de tierra para llegar a su isla y asáltalos antes de que puedan reforzar su campamento.

Hazte con su base y reemplaza tus pérdidas. Construye unas cuantas cabañas sobre las ruinas de su colonia y toma de la bóveda del saber los planos de la cabaña de espías.

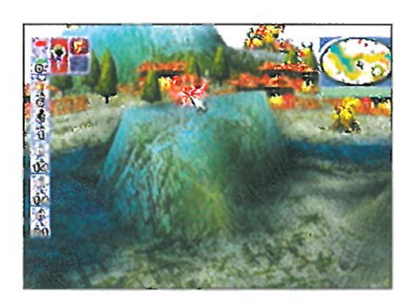
Cuando vuelvas a tener las fuerzas al máximo, lanza un ataque contra el ejército rojo. Usa espías para dañar sus templos y luego crea una lengua de tierra para unir tu isla y la suya. Una vez situada la lengua de tierra, la tribu roja atacará en teoría a tus fuerzas. Coloca un pantano en la lengua de tierra para destruir la mitad de sus fuerzas cuando avancen.

Ahora que sus efectivos han sido reducidos, puedes lanzar tu ataque propiamente dicho. Derriba el vital templo de los predicadores. Localiza a la chamán enemiga y usa el hechizo del relámpago para tumbarla. Normalmente volverá a su torre de vigilancia de encima de la colina, donde será un blanco fácil.

Cuando la tribu roja sea historia, mira la bóveda del saber para echarle el guante al conjuro del tornado. Al igual que antes, construye sobre la tierra de los rojos para sustituir tus bajas.

La tribu verde es la peor de todas. Asegúrate de construir una serie de torres de vigilancia a lo largo de tus fronteras, ya que suelen atacar justo después de que hayas destruido la tribu roja. Carga el hechizo del tornado y sube a un barco. Ve a la base de los verdes y destruye unos cuantos edificios con el hechizo: con esto te los sacarás de encima por un rato.

Cuando tengas la fuerza suficiente, ataca la torre de vigilancia de la cima de las colinas que conducen al poblado verde. Construye algunas torres en este lugar y pon a tu chamán en una de ellas. Usa el tornado para destruir los templos



y los edificios que los rodeen, pero asegúrate de dejar intactos los edificios de la colina. Lleva tu ejército al valle y ataca el pueblo. Toma el hechizo de la erosión de la bóveda del saber. Úsalo para tirar el resto del poblado verde al mar y usa luego unos cuantos tornados para destruir la última de las cabañas y ganar así la misión.

BOMBARDEO AÉREO

Levanta de inmediato algunas torres de vigilancia. Pon tiradores dentro y enseguida aparecerán unos globos que atacarán tu base. Con suerte, los tíos de las torres los rechazarán; si no, un par de hechizos de relámpago bien lanzados harán la labor.

Con la tripulación de los globos muerta, puedes capturarlos para tus propios

MAGIA PROTECCIÓN

Al igual que la invisibilidad, la protección no dura mucho. Puede ser muy efectiva al invadir una colonia enemiga de defensas sólidas que superarían enseguida cualquier fuerza de ataque normal. Si defiendes a la chamán con seguidores protegidos estará razonablemente a salvo de ataques. Además, recuerda que cualquier hechizo disparado contra un seguidor protegido rebota hacia el enemigo. El hechizo de la protección no afecta a las chamanes.



rápido si tus seguidores son atacados o se paran a escuchar a un predicador. Intenta mantener juntos a tus seguidores en una serie de grupos pequeños. Un seguidor suelto que deambule por su cuenta será aplastado con rapidez, mientras que un solo ejército grande puede ser eliminado fácilmente con un hechizo como el tornado.

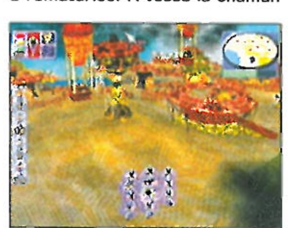
CONJUROS DE FUEGO

Puedes usar la hipnosis (Hypnotism) al principio de un ataque para conseguir aún más seguidores, aunque deberías acordarte de tener al enemigo hipnotizado lejos de tus propios seguidores para que no se pongan a atacarlos cuando se recuperen.

Se puede usar el tornado para destruir completamente las torre de vigilancia y otros edificios. Una vez destruidas, no se pueden volver a levantar las torres de vigilancia. La tormenta de fuego (Firestorm) también puede venir bien cuando se lanza al centro de un grupo de edificios, mientras que el hechizo del volcán (Volcano), altamente destructivo, es mejor usarlo en áreas de población densa.

INCURSIÓN RELÁMPAGO

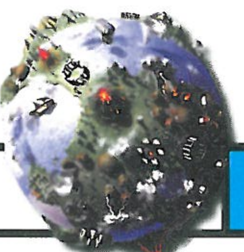
Al atacar, procura destruir el máximo número posible de cabañas: cuantas menos tengan, menos seguidores podrán criar una vez que termine el ataque. Les llevará más tiempo recuperarse y podrás volver más tarde a rematarlos. A veces la chamán puede atacar al enemigo por sí sola, usando su hechizo de descarga para matar a tantos como pueda.



▲ Protege siempre a tu ejército cuando ataques. Durará más y causará daños mayores.



▲ Meter a la chamán en un globo va muy bien para mantenerla fuera de peligro.





fines. Son idóneos para patrullar el perímetro de tu base, conjuntamente con tiradores.

Deja al menos 20 hombres vigilando el campamento y envía una fuerza de ataque de 30 hombres para enfrentarte a la tribu verde. No te molestes en llevar globos para atacar a los verdes: a pie puedes desplazar una fuerza de ataque mucho mayor. Captura la zona junto a la bóveda del saber y toma el hechizo del terremoto. Usa el conjuro de erosión para tirar el pueblo verde al mar. Intenta aislarlos totalmente de la isla principal usando este hechizo y no podrán sustituir sus edificios. Destruye las restantes reservas de madera y suelta un par de tornados para completar el trabajo. Adora la cabeza de piedra de cerca del pueblo para obtener un hechizo de protección.

Ahora que ya tienes la isla para ti, envía algunos tipos a adorar la cabeza de piedra junto a tu base. Esto te reportará un solo hechizo de volcán. Allana un poco de tierra cerca del agua y construye unos cuantos astilleros. Empieza a producir hombres y a meterlos en barcos. Cuando tengas unos 30 hombres listos en sus barcos, mete a tu chamán en un globo y envíala a la isla de los amarillos. Usa la erosión para quitar pedazos de la isla y el tornado para destruir instalaciones vitales. Si te sientes especialmente perro, lanza el hechizo del volcán justo en medio del círculo de piedras del enemigo: ¡de esta forma todo el pueblo resultará dañado!

Con el enemigo mortalmente debilitado, envía tus unidades aerotransportadas a hacerse con la bóveda del saber. Destruye el resto del pueblo cuando ya tengas los planos de los globos.

ATACADO POR TODAS PARTES

Antes de nada, construye torres de vigilancia en las colinas y en el litoral que rodea tu base. Las tribus enemigas atacan de manera constante, así que deberás tener una amplia guarnición que proteja tu base. Pon montones de predicadores cerca de la costa, ya que por aquí es por donde atacará el enemigo.

Sitúa al menos cuatro torres de vigilancia cerca del círculo de piedras que hay en la parte trasera de tu campamento. La tribu de los verdes sólo enviará una chamán para lanzar relámpagos contra tus edificios, así que no te preocupes mucho por ellos. Limítate a tener algunos equipos de reparación a punto.





◄ **Los globos en los que hay guerreros resultan prácticamente imparables cuando están sobre terreno elevado.**

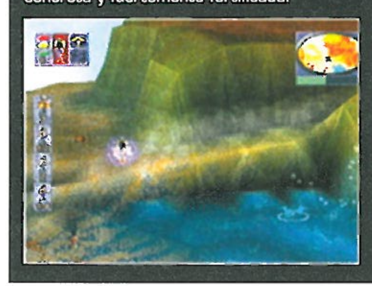
Dedícate a construir una flota de barcos que te saquen de esta zona caliente. Si te quedas por aquí demasiado tiempo, enviarán espías y tropas invisibles para destruirte. Pon una fuerza de ataque en las naves y a tu chamán en un globo para tenerla a salvo. Cruza el océano y ataca a la tribu amarilla. Toma la bóveda del saber para conseguir el hechizo de la protección. Úsalo sobre tus seguidores para protegerlos contra las malditas abejas y empieza tu asalto al pueblo.

Una vez destruida la tribu de los amarillos, construye algunos templos y cabañas. Cuando hayas repuesto tus fuerzas, lleva más barcos a la isla y ataca a los rojos. Escuda a tus seguidores y asalta la bóveda del saber. A continuación estarás equipado con el hechizo de la tormenta de fuego. Usa tu recién adquirida magia para dar un buen repaso al poblado.

Recarga tus hechizos y levanta más cabañas sobre las ruinas de la base de los rojos, junto a un par de campamentos de entrenamiento. Cuando poseas un ejército considerable, usa una lengua de tierra para alcanzar la isla verde. Usa el hechizo de erosión para hacer caer la ladera de la montaña al mar. Continúa el ataque con unos cuantos terremotos y algunos tornados. Captura la bóveda y hazte con el hechizo aplanador. Lánzalo para destruir algunas instalaciones impor-

MAGIA LENGUA DE TIERRA

La lengua de tierra es más útil de lo que crees. No sólo va bien para unir dos áreas de tierra separadas por agua, sino que además nivela colinas y valles que normalmente imposibilitarían la construcción. La lengua de tierra calcula el término medio entre el punto donde está la chamán y el punto adonde se lanza el hechizo. Si sitúas a la chamán a un lado de una colina y lanzas el hechizo al otro, nivelará la tierra. También puedes lanzarlo junto a la costa para expandir un poco más la tierra. Además de para nivelar la tierra, se puede usar para levantar tierra y crear barreras infranqueables. Si colocas a la chamán en una colina y lanzas la lengua de tierra a la otra, crearás una barrera de tierra que el enemigo deberá rodear para llegar hasta ti. Teniendo esto en cuenta, puedes obligar al enemigo a que ataque desde una dirección concreta y fuertemente fortificada.



MAGIA RELÁMPAGO

El relámpago es una versión más poderosa del conjuro de la descarga y fulmina cualquier cosa a la que apuntes directamente. También hará arder edificios y árboles. Si atacas una colonia enemiga, usa el hechizo del relámpago para incendiar sus cabañas para que no puedan criar más peones. Úsalo también para matar a la chamán enemiga de un tiro y conseguir un cuarto de su Maná. La única forma de evitar que un hechizo de relámpago mate a la chamán es moverla sin cesar. Si se le dispara mientras anda, a menudo el hechizo fallará por poco y la enviará por los aires, causándole daños leves.



MAGIA HIPNOSIS

La hipnosis es muy útil al principio de un ataque a una colonia enemiga. Cuando ataques, el enemigo responderá y enviará a todos los seguidores que pueda. Si les lanzas encima el hechizo de la hipnosis, se volverán temporalmente miembros de tu tribu y se pondrán a atacar a su propia gente. Además puedes darles órdenes, así que deberías adentrarlos lo máximo posible en la base enemiga. Manténlos lejos de tus propios seguidores para que no empiecen a atacarlos cuando el hechizo se desvanezca. Los enemigos convertidos por predicadores hipnotizados serán miembros permanentes de tu tribu.





DISCÍPULOS

PREDICADORES

Si bien los predicadores son débiles, son unos seguidores de un poder sorprendente que pueden frenar a un enemigo en seco. Por ello siempre deberías estar al loro con los predicadores enemigos cuando eres la fuerza atacante.

Al defender, es mejor sacar de en medio a los predicadores, pero sin alejarlos mucho para que puedan convertir al enemigo con facilidad. Ponlos en tus torres de vigilancia para que tengan un mayor alcance y manténlos lejos del enemigo durante un ataque. Si pones uno o dos en las cabañas que haya cerca de las entradas de tu colonia, ayudarán a defender cuando ataque el enemigo y convertirán a cualquier espía que intente desmantelar tus edificios.

Si se infiltra en tu colonia algún predicador enemigo, ocúpate de él con rapidez. Como tu predicadores son inmunes a los predicadores enemigos, úsalos para atacar. Al hacerlo, los seguidores que estuvieran bajo el influjo del enemigo también se pondrán a luchar y te ayudarán a matar al predicador enemigo en un plisplás. Si no tienes cerca ningún predicador, entrena uno enseguida antes de que conviertan a demasiados de tus seguidores, o bien fulmina al enemigo con una descarga de la chamán. Tanto los hechizos de descarga como los de enjambre pueden detener al predicador, pero a veces logran sobrevivir a ellos y seguir predicando. También puedes usar el relámpago, si bien corres el riesgo de freír a tus propios seguidores. La mejor estrategia es tener algunos predicadores en tu colonia para que te ayuden a derrotar a cualquier predicador enemigo que pudiera invadirte y conviertan a cualquier fuerza enemiga que pudiera atacar.

Puedes usar predicadores invisibles para convertir a los seguidores enemigos sin que te detecten. Sólo necesitas un predicador para convertir a unos cuantos peones o, aún mejor, a guerreros, y luego puedes empezar a destruir edificios enemigos. Sin embargo, ten en cuenta que los predicadores invisibles se vuelven visibles una vez que empiezan a predicar, así que asegúrate de tener tiempo suficiente para convertir a unos cuantos seguidores enemigos antes de que contraataquen.







▲ **La tribu de los Dakinis son numéricamente superiores. Usa a los predicadores para infiltrarte en su campamento y robarles hombres.**



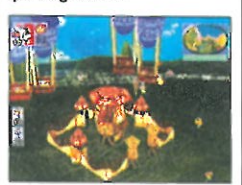
DISCÍPULOS

TIRADORES

Los tiradores poseen unos potentes hechizos de descarga, pero son relativamente débiles y no duran mucho en las batallas, por lo que es mejor situarlos alejados de seguidores enemigos.

Al atacar al enemigo, procura tenerlos alejados de la batalla y en terreno elevado, donde su alcance aumenta considerablemente. Pon unos cinco o seis juntos, ya que por sí solos son incapaces de infligir mucho daño a un guerrero que se acerque. Un buen truco es construir algunos globos y poner dentro a tus tiradores. Los guerreros enemigos no podrán atacarlos desde el suelo y tus hombres podrán atacar sin problemas a las colonias enemigas. Los tiradores protegidos son aún más poderosos.

Debido a su habilidad especial, es mejor usar a los tiradores como defensores, y son idóneos para poner en torres de vigilancia. Una o dos torres alrededor de una entrada con tiradores en su interior te proporcionarán aviso y defensa de sobras en caso de ataque. Mejor aún, ordena a algunos tiradores y guerreros adicionales que hagan guardia justo detrás de las torres para formar una defensa excelente que pueda destruir a cualquier ejército enemigo antes de que llegue a ti.



tantes y usa tus tropas para acabar con lo que quede en pie.

ENCARCELADA

Los malditos peones de los Chumaras han capturado a tu chamán y la han llevado a su pueblo. En menos de ocho minutos has de componer un equipo de rescate para sacarla de ahí.

Primero de todo, empieza a cargar los hechizos de protección y de tornado. Llena el astillero de hombres. Entrena a diez predicadores, cinco guerreros y cinco tiradores. Ponlos en barcos y envíalos a atacar la prisión. En las torres de vigilancia les darán una calurosa bienvenida, pero no te pares a trabar batalla con ellos o el tiempo se agotará.

Una vez libre tu chamán, dispones de tiempo ilimitado para destruir a los Chumaras. Deberás mantenerla a salvo a toda costa, ya que no tienes los medios para resucitarla.

Para empezar, elimina las restantes torres de vigilancia que hay cerca del campamento prisión. Luego haz que tu chamán adore el obelisco de piedra para recibir un hechizo de volcán. Ve a lo alto del precipicio de encima de los Chumaras y usa el conjuro contra el templo de los tiradores. Con ello destruirás el pueblo entero y a todos cuantos allí se encuentren. Hecho esto, usa unos pocos tornados y al resto de tu fuerza de ataque para derrotar a cualquier superviviente.

MAGIA TORNADO

Una vez lanzados, los tornados actúan al azar y son impredecibles. Para asegurarte de destruir al menos un blanco, lánzalo sobre un edificio concreto. Con un poco de suerte, ese edificio será destruido y se llevará uno o dos más por delante. También puedes lanzarlo contra un ejército enemigo que se aproxime para aminorar su marcha.



SED DE SANGRE

Esta misión requiere una planificación y una ejecución cuidadosas. El enemigo te supera ampliamente en número y ataca tu base repetidamente. Consigue una posición defensiva y construye una cabaña de espías. Usa la protección sobre algunos espías y envíalos a destruir las pilas de madera y los árboles junto a los poblados enemigos para reducir así su capacidad constructora.

Tu primer blanco debería ser verde. Sólo cuentan con unas defensas ligeras y están emparedados entre tú y los amarillos. Cuando envíes tu ejército a atacarlos, asegúrate de disponer de una fuerza extensa en tu base con la que repeler a posibles invasores.

Pon a tu chamán en un globo capturado. Envía tu ejército para captar la atención de los verdes y lanza después algunos tornados y terremotos desde la seguridad del aire. Con algo de suerte, los rojos y los amarillos se unirán al ataque contra los sitiados verdes, acelerando su caída.

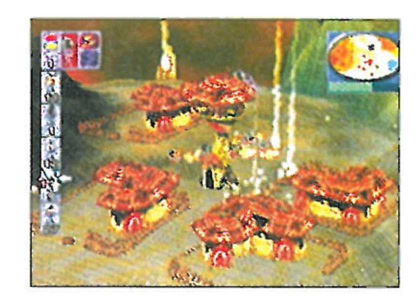
Cuando los verdes sean un recuerdo, corta el cañón que conduce a la base de los amarillos con algunos pantanos. Así tendrás más tiempo para reponer tu fuerza. Aumenta la fuerza de tu tropa hasta 60 por lo menos y asegúrate de que tus hechizos están al máximo. Ve a la cabeza de piedra junto al campamento rojo. Obtén de ella el hechizo de la sed de sangre (Bloodlust), úsalo con tus seguidores y lánzate a saco contra el enemigo. Lleva tu globo al Sur del campamento rojo y tíralo al mar con el conjuro de erosión.

Con sólo una tribu en pie, es momento de echar un vistazo al mapa en busca de objetos que te ayuden a combatirlos. Hay una cabeza de piedra en medio del mar que contiene un ángel de la muerte. Tómalo y suéltalo contra la tribu amarilla. Luego envía a los chicos a rematar la faena.

TERRENO NEUTRAL

Esta batalla es un poquitín dura. En medio del mapa hay una cabeza de pie-





dra que contiene un hechizo de Armagedón. Este hechizo encogerá la isla y destruirá todos los edificios, dejando que te las veas con las demás tribus con las fuerzas que hayas podido amasar.

Para ganar esta batalla deberás tener una tonelada de guerreros entrenados antes de que se active la cabeza. Tampoco es mala idea crear unos cuantos espías y enviarlos a que incendien el cuartel enemigo. Con ello impedirás que produzcan tropas.

Envía algunos predicadores invisibles a que se infiltren en los campamentos enemigos. Úsalos para convertir a los guerreros enemigos a tu causa. Pon a tu chamán en un globo y haz que lance tornados desde el aire contra los campos de entrenamiento enemigos. Intenta evitar que se active el hechizo antes de que estés listo a base de lanzar hechizos de pantano contra cualquiera que se ponga a adorar ahí.

Una vez lanzado el hechizo del Armagedón más te vale tener un mogollón de guerreros. Si las cosas se ponen peliagudas, prueba a sacar al enemigo de la isla con las bolas de fuego de tu chamán.

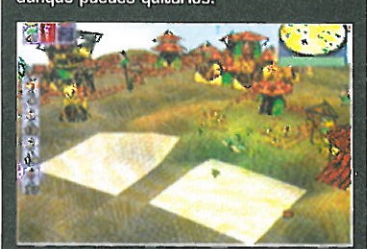
CAZADOR DE CABEZAS

En esta misión cada tribu viene con su propia cabeza de piedra. Antes que

MAGIA PANTANO

El pantano puede ir de perlas si lo pones en el camino del enemigo, sobre todo delante de tus defensas. También puedes lanzarlo contra una cabeza de piedra para evitar que un enemigo la adore antes que tú.

Poca cosa puedes hacer contra un pantano enemigo, excepto sacrificar a diez de tus seguidores para llenarlo o erosionar la tierra de debajo para que caiga al agua. Siempre puedes probar a engañar al enemigo para que entre en el pantano. Recuerda que tus seguidores son vulnerables a tus propios pantanos, aunque puedes quitarlos.



MAGIA APLANADOR

El hechizo aplanador es similar al de la lengua de tierra en algunos aspectos. No sólo allana la tierra alrededor del lugar adonde se lanza, sino que además puede bajar la tierra hasta el agua. Si lanzas el hechizo justo al litoral, la tierra bajará y el agua correrá a cubrirla. También puedes lanzar el aplanador cerca de edificios enemigos para que suba la tierra y haga explotar los edificios.



nada, forma un ejército a toda prisa y ataca la colonia Dakini de tu isla. Ellos poseen la cabeza de piedra con el hechizo del Armagedón ¡y ya sabemos lo que hace! Usa incursores en globo para atacar sus torres de vigilancia y despejar el camino para que tu chamán y tus tropas de infantería ataquen en masa.

Cuando la cabeza obre ya en tu poder, aposta guerreros y construye torres de vigilancia junto a ella. Esto evitará que usen la cabeza contra ti y te permitirá utilizarla como último recurso.

Con los Dakinis muertos y enterrados, deberías dedicarte a construir una buena armada. Pon en marcha un par de astilleros y sitúa un gran ejército en tus barcos. Si dispones de recursos, construye un par de globos y manda un par de espías a incendiar las cabañas enemigas. Envía grupos de guerreros cubiertos a matar a la chamán; no te preocupes por perder a un par de hombres, ya que son sustituidos con facilidad.

Tu próximo blanco debería ser la tribu de los Mataks. Suelen originar un ataque a tu pueblo usando una lengua de tierra para alcanzar tu punto de reencarnación. Sólo has de lanzar un pantano sobre el puente para destruir su fuerza de ataque y llevar luego la batalla hasta ellos. Desplaza tu flota a su isla y lanza un ataque para exterminarlos.

Recoge el hechizo del volcán y repón a tu tribu. Usa un grupo de hombres invisibles y escudados para conseguir el hechizo del volcán de la cabeza de piedra que hay en la isla Chumara. Usa un par de volcanes con los Chumaras para diezmar su población. Luego lanza el Armagedón y aniquila los últimos vestigios de su fuerza.

MAGIA EROSIÓN

La erosión (Erode) es un hechizo muy útil contra colonias elevadas y costeras. Al lanzarlo sobre un punto, acelera el tiempo y hace que la tierra de alrededor ceda como lo haría si le afectaran siglos de desgaste meteorológico. Si lo lanzas sobre pendientes elevadas, la tierra se hundirá y caerá al valle, y si lo haces en la costa, la tierra cederá y caerá al mar. Si algún edificio queda en medio de la erosión, o bien explotará porque la tierra que lo sustenta es inestable, o bien rodará al agua. Al enemigo le costará recuperarse si la tierra retrocede, así que puedes usarlo para bloquearlo o destruir los edificios más valiosos (prueba a lanzarlo contra las torres de vigilancia o cualquier otra fortificación enemiga para destruirla). El hechizo de la erosión no es muy eficaz al nivel del suelo.



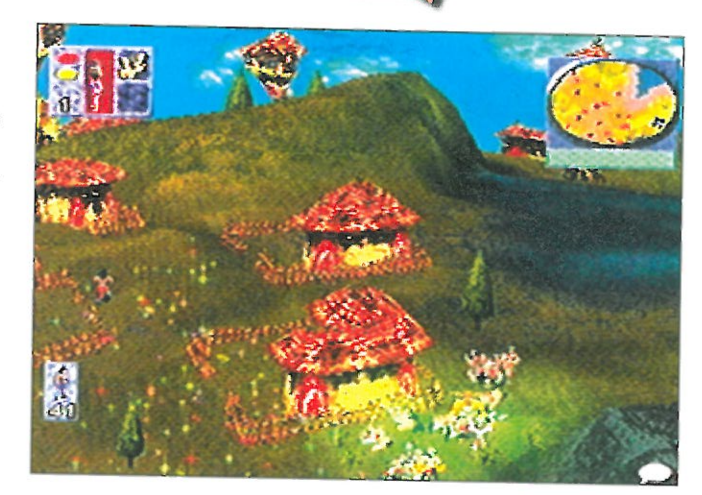
ALIADOS INVEROSÍMILES

En esta misión hay un giro imprevisto. Debes proteger a la tribu de los Chumaras, así como a la tuya propia, de la destrucción. Los condenados Dakinis están resueltos a destruiros a ambos y cuentan con una superioridad numérica abrumadora. Para empezar, tendrás que poner a tu chamán en el poblado Chumara para reforzar sus defensas. Usa un par de hechizos de lengua de tierra para unir tu isla a la de los Chumaras. Es mejor mover tu base al poblado Chumara para que podáis concentrar vuestras defensas en un área, en vez de dividir tu atención en dos sitios.

Para ayudarte a desplazar a tu chamán por el mapa con rapidez, adora la cabeza de piedra que hay en tu isla inicial. Esto te reportará tres conjuros de teletransporte que te permitirán llegar rápidamente a los puntos conflictivos. También son útiles para realizar ataques relámpago contra los Dakinis. Teletranspórtate a su isla cuando tus hechizos estén cargados y causa estragos con algunos terremotos antes de retirarte.

Como siempre, una invasión por mar da mejores resultados que una aerotransportada. Eso sí: unos cuantos globos no van nada mal si los atestas de espías. Deja caer a los espías sobre el enemigo antes de atacar y haz que incendien los campos de entrenamiento de los Dakinis.





▲ **Colocar un pantano delante de un ejército que avanza resulta muy efectivo, así que ten siempre unos cuantos hechizos de éstos cargados y a punto.**

Esto causará una confusión de órdago, lo cual te brindará una buena oportunidad para una invasión anfibia en masa.

ARCHIPIÉLAGO

Aquí sólo estás tú contra los Dakinis. Este mundo está lleno de islotes, así que el espacio para construir está muy solicitado. Ten la lengua de tierra cargada y a punto. Úsala para unir islas separadas y aumentar así el espacio sobre el que puedes construir. La cabeza de piedra que hay en medio de una isla solitaria contiene una recarga de lengua de tierra. Aunque no suene muy emocionante, esta cabeza, una vez cargada, hará que salgan otras en diferentes islas. Éstas contienen diversos conjuros más letales.

Usa la táctica de globos y espías de antes para causar el caos y ataca a los Dakinis. Intenta bajar una fuerza de ataque en globo cerca de la cabeza de piedra de su isla. Esto te reportará un hechizo del ángel de la muerte.

Guarda el hechizo y amasa una considerable fuerza de ataque. Justo antes de atacar a los Dakinis, envíales algunos espías para alborotarlos. Lanza el ángel de la muerte y empieza a atacar el poblado Dakini. Con una pizca de suerte ya habrás diezmado su fuerza de ataque y te alzarás con una victoria fácil.

TIERRA FRACTURADA

En este mundo te esperan más Dakinis. Las cosas son un poco más complicadas





DISCÍPULOS

ESPÍAS

Los espías son seguidores que pueden causar un gran daño al enemigo si se los usa de forma correcta. Son especialmente útiles durante la primera mitad del nivel, cuando aún se están construyendo las colonias. Los espías ayudarán a retrasar el desarrollo del enemigo y a reducir su nivel de Maná. No obstante, el enemigo puede desenmascararlos y matarlos fácilmente: así, mandar a un espía a una colonia enemiga suele ser una misión suicida. Lo mejor es enviar grupos de espías invisibles y protegidos, ya que el enemigo no los verá hasta que reaparezcan y dispondrás de más de uno por si las cosas se tuercen. Manténlos alejados de los predicadores, eso sí.

Cuando van enmascarados, los espías enemigos parecen peones normales, aunque se los puede descubrir fácilmente pulsando ×. Puedes deducir que hay un espía enemigo saboteando tus edificios porque algunos explotarán en llamas de repente. Para descubrir a un espía enemigo enmascarado, mira por tu base para ver si hay algún peón que no debería estar ahí, sobre todo los peones que corren a la parte trasera de las cabañas y se paran y los que corren en dirección opuesta a la de todos los demás. En caso de duda, pulsa × sobre cualquier peón que veas para cerciorarte del todo.





- Lanza enjambres cerca de pantanos para que el pánico se apodere del enemigo y corra hacia ellos.



- Nunca cortes del todo tus árboles o te quedarás sin madera



- Usa predicadores invisibles y protegidos para infiltrarte en las colonias enemigas.



- Lanza relámpagos contra las torres de vigilancia enemigas y usa espías invisibles y protegidos.

▼ Los tótems van muy bien para eliminar las fallas y detener las erupciones volcánicas.

esta vez, ya que las placas tectónicas de este planeta son inestables, lo que causa actividad volcánica y terremotos al azar.

Ten cargado y a punto el hechizo aplanador. Si aparece algún volcán, lleva a tus seguidores a un lugar seguro y aguarda a que pase la erupción. Usa el conjuro aplanador para volver a bajar la isla y reconstruye lo que haya sido destruido.

Los Dakinis poseen el conocimiento del hechizo del volcán, así que es esencial tener una defensa efectiva. Lanza la invisibilidad sobre algunos transportistas (Carriers) y úsalos para asesinar a la chamán enemiga a la menor ocasión. También son recomendables las torres de vigilancia para evitar que la chamán enemiga venga volando y suelte un volcán desde el aire.

Llena dos barcos de guerreros y predicadores. Envíalos a tomar y retener la bóveda del saber. Lleva volando a tu chamán a la bóveda y roba el hechizo del volcán para nivelar las cosas.

Usa el conjuro de erosión para destruir partes de la isla Dakini en cuanto puedas. Ello reducirá su capacidad de producción y sus bienes. Se pueden llevar a cabo repetidos ataques desde la seguridad de un globo, pero asegúrate de dotar a la chamán de una escolta para que no caiga en una emboscada.

SOLO

Debes enfrentarte solo a tres tribus. Ve al obelisco, cerca de tu punto de partida, para cargar al máximo todos tus hechizos. Tienes que usarlos para derribar a tu primer blanco: ¡los Dakinis!

Una buena táctica contra los Dakinis es dejar caer un hechizo de volcán a un lado del pueblo y, mientras va adquiriendo actividad, correr al otro lado y dejar unos cuantos meteoros por el camino. Esto dejará a los Dakinis muy pocos sitios por los que huir. Si lanzas un par de terremotos contra la tribu, deberías poder rematarlos sin problemas. Recarga tus hechizos en el obelisco de su poblado.

Roba un barco de las ruinas del poblado Dakini. Parte hacia la isla de los Chumaras y agrede su litoral con un par de hechizos de erosión. Empieza a quitarles las cabañas con algunos tornados para reducir sus efectivos. Usa el terremoto y el conjuro aplanador para bombardear a los aldeanos. Luego usa tormentas de fuego y volcanes para abrasarlos como a ratas. Hecho esto, recarga tus hechizos mediante el obelisco.

Ya sólo quedan los Mataks. Usa un globo capturado para llevarte a su colonia. Una vez allí, usa el enjambre para despejar la zona elevada y eliminar las torres de vigilancia, a fin de poder seguir lanzando hechizos sin que te molesten. Suelta un ángel de la muerte sobre los Mataks y, mientras aún están atolondrados por su ataque, usa un hechizo de tormenta de fuego para diezmarlos.

Lanza un relámpago contra la chamán enemiga, espera unos instantes y lanza una tormenta de fuego contra su lugar de reencarnación: esto te librará de ella. Lanza la hipnosis contra cualquier predicador que veas y convertirá amablemente a unos cuantos peones enemigos a tu causa. Úsalos para atacar cualquier edificio que te apetezca mientras concentras tus ataques mágicos en algún otro lugar. Usa un volcán en medio del lugar de reencarnación y luego ve a saco con los hechizos que te queden.

INFIERNO

Empiezas este mundo en medio de un pantano infernal aislado. Tienes que destruir tres tribus, pero no te pongas a atacar enseguida. Primero de todo, envía un escuadrón de predicadores a la cabeza de piedra que hay cerca de tu base. Ésta contiene un hechizo de Armagedón, así que debe ser tuyo a toda costa. Una vez que te hayas hecho con él, dedícate a levantar un anillo de torres para proteger tu base.

Pon en marcha una fábrica de globos y entrena algunos tiradores. Pon predicadores en la torres de vigilancia y tiradores en los globos. Los predicadores deberían poder absorber a cualquier atacante. Los tiradores podrán sacarte de encima a todo predicador enemigo.

Ponte a edificar cabañas y coloca peones dentro para aumentar tu nivel de Maná. Una vez cargado el hechizo del volcán, lleva volando a tu chamán al campamento enemigo. Usa el conjuro del relámpago para matar a los tiradores que haya en las torres de vigilancia y luego suelta el volcán en medio de la colonia. Ve haciendo esto y poniendo más tiradores y predicadores en globos. Cuando tengas al menos 15 globos repletos de hombres, envíalos a atacar la base enemiga. Primero

MAGIA RELÁMPAGO

El relámpago es una versión más poderosa del conjuro de la descarga y fulmina cualquier cosa a la que apuntes directamente. También hará arder edificios y árboles. Si atacas una colonia enemiga, usa el hechizo del relámpago para incendiar sus cabañas para que no puedan criar más peones. Úsalo también para matar a la chamán enemiga de un tiro y conseguir un cuarto de su Maná. La única forma de evitar que un hechizo de relámpago mate a la chamán es moverla sin cesar. Si se le dispara mientras anda, a menudo el hechizo fallará por poco y la enviará por los aires, causándole daños leves.

MAGIA TERREMOTO

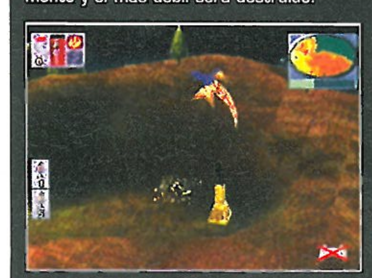
El terremoto tiene mayor eficacia en terreno elevado, donde tanto la lava como el cambio en la tierra pueden destruir muchos edificios. Al lanzar el conjuro, las sacudidas previas empezarán a destruir edificios de las inmediaciones. Los edificios que queden atrapados en el paso del terremoto explotarán o serán incinerados por la lava.



MAGIA ÁNGEL DE LA MUERTE

El Ángel de la muerte es parecido al caballero (Knight) de los juegos de *Populous* originales: cuando crees uno, irá volando por el mundo en busca de seguidores enemigos y, cuando encuentre a uno, lo acechará, se lanzará sobre él, lo agarrará y lo matará.
No puedes cargar más de un disparo del hechizo del ángel de la muerte a la vez. Por lo tanto, deberías dispararlo siempre a la menor oportunidad para poder empezar a cargar de nuevo.

Si te ataca un ángel de la muerte, hay una serie de cosas que puedes hacer para sobrevivir. Lo primero es apartar a la chamán; el ángel de la muerte intentará matar a la chamán a la que pueda, y si lo consigue irás perdiendo Maná. Los tiradores pueden disparar contra el ángel de la muerte y dañarlo; tiene una fuerza determinada y los tiradores lo destruirán si él no los mata antes. También puedes limitarte a lanzar un ángel de la muerte propio: en ese caso, se atacarán mutuamente y el más débil será destruido.







que ataquen los tiradores. Lanza un relámpago contra las torres enemigas para que tengan una línea de ataque más despejada (también puedes aplicarles el hechizo del escudo para una mayor protección).

Escoge el templo como objetivo principal para poder enviar una segunda oleada de globos con predicadores. Deja caer allí a los predicadores y dales cobertura desde el aire. Usa a los hombres que conviertan para saquear el campamento enemigo. Sólo has de repetir este método para los dos tribus restantes y el nivel, en principio, te será bastante fácil.



MAGIA VOLCÁN

El volcán es quizá el hechizo más destructivo, y desde luego el más impresionante de todos. Cuando lo lanzas, el suelo se eleva y empieza a fluir lava hirviente. Los edificios y seguidores atrapados por el magma quedan destruidos. Si la lava llega al agua se crea tierra nueva, aunque una vez enfriada la lava no se puede construir sobre ella. Es mejor lanzar el volcán en medio de un área poblada. Ten en cuenta que la lava siempre intentará fluir cuesta abajo y que, si lanzas el conjuro sobre la ladera de una montaña, puedes dirigir el flujo.

Los volcanes son de corto alcance, así que hay que lanzarlos siempre cerca de una chamán. Si lanzan uno contra ti, bien poco podrás hacer, pero al menos sabrás dónde aparecerá. Procura alejar a todos tus seguidores del volcán para que no los mate la lava. Un volcán lanzado por una chamán no puede matarla a ella, o sea que puedes probar el truco contra el enemigo.



EL FINAL DEL VIAJE

Ésta es la última misión. No esperes piedad por parte de las tribus enemigas. Presienten tu inminente victoria y no se detendrán ante nada para destruirte. Tu tribu empieza en una isla desierta, rodeada por las aldeas enemigas. Tienes poco espacio, por lo que deberías construir tus cabañas muy juntas. Además, tendrías que conservar tu madera y permitir que crecieran los árboles antes de quitarlos del todo.

Incluso con las mejores defensas, seguro que te aplastan enseguida. Un buen truco para proteger tu base es usar un volcán en las afueras de tu poblado (¡o dejar que el ordenador lance uno, como suele hacer!). Lanza un conjuro aplanador en lo alto del volcán cuando se haya enfriado y deberías obtener los ingredientes para edificar… ¡un muro infranqueable! Si tienes dos o más volcanes cercanos entre sí, lanza la lengua de tierra para unirlos. Usa el muro para envolver tu base, dejando una pequeña abertura para encauzar al enemigo.

Tu primer blanco debería ser la tribu verde, ya que tienen madera a montones. Usa el conjuro de erosión para bajar su tierra y destruir sus torres de vigilancia. Elimina a sus predicadores con tiradores ocultos en globos. Luego manda a tus propios predicadores para que ataquen a la tribu.

Con la tribu verde fuera de juego, dispones de una cantidad casi ilimitada de tierra y madera por explotar. Construye una torre de vigilancia sobre las ruinas de la base y edifica más cabañas. Carga tus hechizos de volcán, terremoto y erosión. Pon a tu chamán en un globo y úsala para lanzar ataques con conjuros desde el cielo. Proyectando el hechizo aplanador sobre el agua junto a una base enemiga puedes empezar a hacerla caer al mar. Apunta primero a las cabañas para debilitar a las tribus y luego, cuando estés listo para atacar con guerreros, usa el tornado para destruir sus campos de entrenamiento. De esta forma no podrán reemplazar sus bajas.

EL PRINCIPIO

Ahora que te has convertido en un dios se te dará una misión secreta. Usando tus poderes recién adquiridos, debes aplastar a las tres tribus heréticas de una vez por todas. Dado que eres un dios, no necesitas una forma física. Esto te permite lanzar hechizos en cualquier zona del mapa que desees. Como siempre, pierdes la partida cuando matan a todos tus seguidores.

Casi inmediatamente después de cargarse el nivel, sufrirás un ataque terrible de las otras tribus. Saca a todos tus hombres del poblado y llévalos a un lugar seguro, preferiblemente cerca de muchos árboles. Puedes retardar al enemigo creando predicadores para salvaguardar tu pueblo, pero más te vale dejar que lo destruyan. Una vez que tengas a tus seguidores a buen recaudo, ponte a levantar defensas. Coloca predicadores y tiradores en la torres de vigilancia. Lanza un volcán sobre tu base para incrementar tu capacidad de tierra, además de usarlo como muro protector. Lo único que has de hacer para asegurarte el éxito es mantener a tus seguidores a salvo y crear peones a mansalva para producir Maná.

Una vez que hayas levantado un muro protector, ponte cómodo y deja que tus peones críen. Si necesitas más espacio, lanza un conjuro aplanador sobre el muro y úsalo de nuevo para producir tierra. O si no, puedes aislar tu isla de las tribus enemigas usando el hechizo de erosión. Contigo fuera de escena, las otras tribus se matarán tan alegremente unos a otros mientras tú te haces más fuerte.

Con tu suministro de Maná asegurado, puedes desbocarte con los hechizos que hayas cargado. Puedes usar repetidas veces el conjuro de erosión para destruir pedazos de aldeas, con lo que dejarás a las tribus enemigas sin espacio para construir y nada sobre lo que apoyarse. El hechizo del relámpago también resulta muy útil. Dado que no hay límite para el alcance de tus hechizos, puedes ir a cualquier poblado del mapa y atacar constantemente a la chamán enemiga, robándole un cuarto de su Maná cada vez. De este modo deberías mantener los hechizos cargados al máximo, sin dejar lugar a dudas de que, desde luego, ¡el mundo es tuyo!







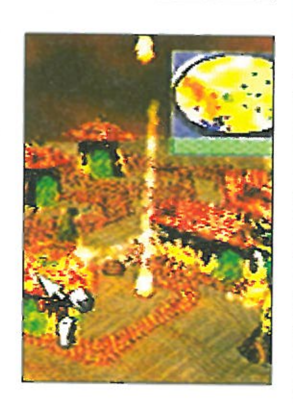
• Aprende a usar bien el panel de seguidores para poder seleccionar fácil y rápidamente a tus seguidores. Mata a cualquier chamán enemiga que veas para conseguir una cuarta parte de su Maná.



• ¡Graba antes de atacar! Seguro que a tu preparadísimo ejército se lo pule un puñado de abejas.



• Usa tus hechizos. Es fácil contar únicamente con tus fuerzas terrestres, pero los poderes de tu chamán son vitales para la victoria.

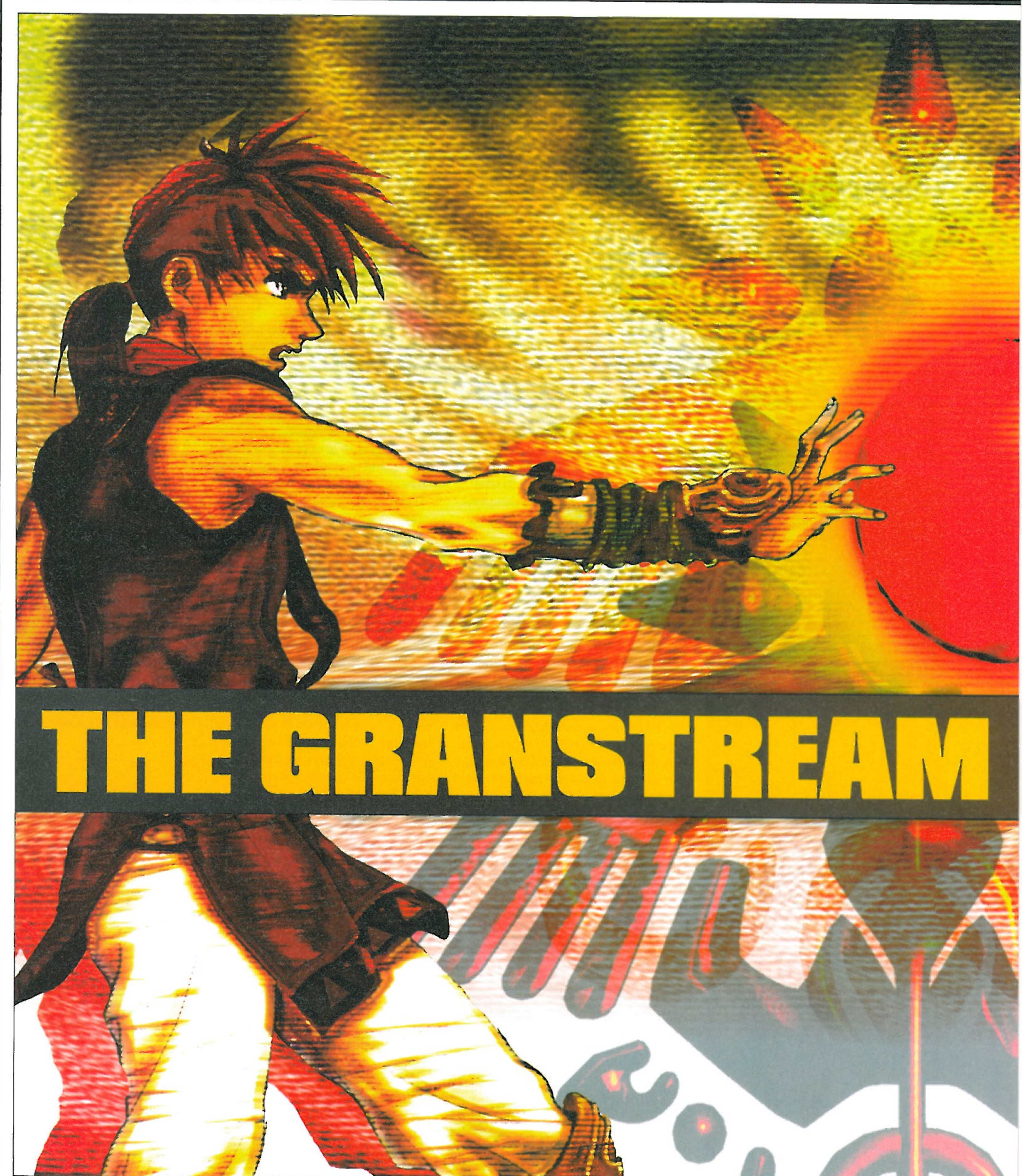


◄ Usa el hechizo relámpago para cargarte al tipo de la torre, que es el que goza de un mayor alcance.





Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas



THE GRANSTREAM

1.0

SHILF

Después de hablar con Valos, examina el cofre de la derecha y recoge el juego de té que encontrarás dentro. Utiliza el juego de té en la cocina con la olla sobre ella. Cuando hayas encendido el fuego, Valos te contará más cosas acerca de los hombres sabios.

Cuando Roy entre en la choza, Valos se marchará al sótano. Síguele escaleras abajo y entra en el portal verde para acceder a las catacumbas que se encuentran más abajo. Habla con Valos y examina los fragmentos a la izquierda del pasillo. Sigue a Valos por el pasaje y vuelve a hablar con él cuando se detenga. Camina por el pasillo Oeste y examina la columna verde de energía: se trata de un punto de curación que, además, te permite guardar la partida. Vuelve a la sala principal y dirígete al Norte.

La estatua que se encuentra al final del pasillo te atacará cuando te acerques a ella. Manténte cerca para que no use el láser y ataca con golpes rápidos y aislados para hacerla caer. Sigue por el pasadizo que bloqueaba la estatua.

Examina la esfera luminosa y los hombres sabios te darán otro mensaje. Derrota a la segunda estatua y recibirás el poder del viento. Entonces aparecerá Valos con el chico perdido, que te dirá que lo lleves de vuelta a Arona.

ARONA

Camina hasta la taberna y habla con el propietario. Cuando entres en la taberna tu salud se restaurará. Vuelve a entrar en

SAGA

Jadeantes aún desde la última batalla, las huestes de *PlanetStation* se embarcan en otra aventura para obtener los secretos de este descomunal RPG.

la taberna y habla con el borracho que hay dentro. A continuación vete a la iglesia del extremo Norte del poblado; de camino hacia allí, vuelve a hablar con el borracho (es el tipo que se tambalea).

Entra en la iglesia y habla con el sacerdote cuando salga del altar. Cuando se vaya, examina el altar para descubrir una oquedad. Entra en el hueco y baja las escaleras. Coge el Peine de plata de la parte superior del tocador y habla con el sacerdote.

Sal de la iglesia y vuelve a la taberna. Habla con el dueño, fuera del local, y entra dentro del cofre cuando te lo digan. Así los piratas te llevarán a bordo de su buque.

AERONAVE PIRATA

Después de echar una ojeada a las pertenencias de Laramee, Korky se te pegará como una lapa. Sal de la habitación de Laramee y vete al Sur. Dirígete hacia las puertas dobles al final de la pasarela, esquivando piratas en el camino. Entra en la bodega de carga y examina el cofre. Cuando Korky te diga que la alarma está desactivada, sube corriendo las escaleras que se encuentran en el lado Norte de la habitación. Cuando el pirata se vaya, examina el cofre otra vez y conseguirás una Joya. Vuelve a la habitación de Laramee. Escóndete en la ducha y espera hasta que ella te pueda colar a bordo del Vangel.

VANGEL

Atraviesa una de las puertas de la derecha y dirígete al Sur, donde encontrarás unas gemas en un cofre. Vuelve a lugar donde te separaste de Korky. Camina hacia el Norte a través de las puertas dobles y pulsa el botón para llamar al ascensor que te subirá a una cubierta.

Desde el ascensor dirígete al Norte. Si quieres practicar con tus habilidades para el combate, hay dos robots al final de los pasadizos de la izquierda y de la derecha. Cuando te hayas cansado, dirígete hacia el Norte a través de las puertas dobles. Pisa en el círculo azul luminiscente que encontrarás a la izquierda y examina la puerta. Usa el ascensor para llegar a la segunda planta.



Al llegar a la segunda planta, en el ascensor del área opuesta aparecerá un soldado que atacará a Eon. Este tío es duro de pelar; debes bloquear sus rápidos ataques a espada hasta que se confíe y puedas contraatacar. Si ves que coge carrerilla para atizar un mandoble, quítate del medio enseguida, porque es imparable.

Cuando el soldado esté muerto, camina hacia el Norte y atraviesa la puerta Este. Entra en la cabina que se encuentra al Sur para recoger la hierba desecada. Ahora camina hacia la cabina del Norte. Utiliza el punto de guardar y cruza por las tapas de los cajones para llegar al lado Este de la sala. Recoge el puñal que encontrarás en el cofre.
Vuelve al área central y dirígete al Oeste. Entra en la cabina superior, mata al soldado y consigue la llave de la celda. Utiliza la llave en la cabina inferior para liberar a Arcia. Vuelve al muelle de carga y examina la puerta de la parte inferior izquierda. Cuando se hayan destruido las esferas, examina los restos y deja que Korky te lleve a un lugar seguro.

AIRLIM

Habla con Airlim y haz que te lleve hasta Arona. Entra en la tienda de curiosidades, a la izquierda de la entrada de la villa. El cetro memorizará el hacha de batalla y la añadirá a tu inventario. Cuando la hayas recogido, dirígete a la taberna y habla con Dougal. Darán de comer a Korky y Eon se reabastecerá de energía.

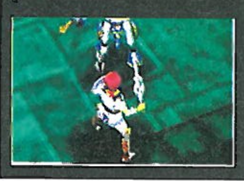
EL ARTE DE LA LUCHA



A diferencia de la mayoría de juegos de rol, *The Granstream Saga* resuelve los conflictos a machetazo limpio: nada del clásico combate por turnos. Para derrotar a tus oponentes hace falta un cierto sentido de la oportunidad; utiliza el escudo para detener los golpes y ataca cuando el enemigo se encuentre desequilibrado.

Si confías en tu precisión, puedes intentar desbaratar un ataque enemigo. Espera a que levante el brazo para golpear y métele un palmo de hierro en las tripas, para que se vaya acostumbrando.

Para evitar los ataques enemigos hay que utilizar con profusión los desplazamientos laterales. Durante los combates con los jefes, este movimiento resulta indispensable, ya que muchos de ellos disponen de ataques imparables. Los desplazamientos laterales te permiten moverte alrededor de un enemigo y atacar sus puntos débiles.



GOLPES OCULTOS

En tus viajes adquirirás nuevas habilidades, muy prácticas a la hora de finiquitar a tus enemigos. Cuando utilizas el arma pertinente en una batalla, los movimientos secretos pasan a tu disposición.

Balanceando el cuchillo
Cuando recibas el Cuchillo sagrado de Laramee, pulsa ←, ↓, → +X.

Triple corte
Cuando utilices la Espada bastarda rota, pulsa X, X, X para golpear tres veces.

Como un quitanieves
Con el Colmillo del tirano, pulsa ↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑ +X para lanzar un ataque imparable.

Quijada arrolladora
Ataca con la Espada de Valhalla y pulsa →, ↓, ←, +X para infligir cuantiosos daños.





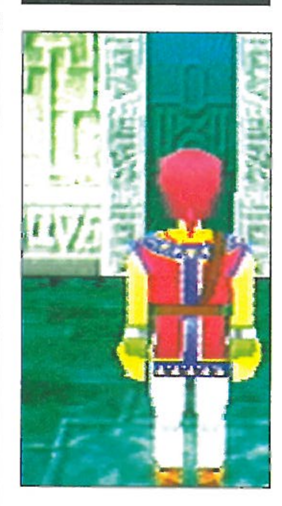




CETRO

Cuando derribes a un enemigo sin recibir ningún golpe, se te preguntará si deseas abrir una fuerza cetro. Si abres una fuerza, conseguirás un regalo al azar. Si no abres una fuerza, se guardará. Si consigues llegar hasta el siguiente enemigo sin utilizar ni los elementos ni la magia y consigues acabar con ellos sin resultar herido, recibirás otra fuerza coloreada. Cada vez que consigues una fuerza, puedes detenerte y recoger un regalo en lugar de guardarla, pero cuantas más tengas, mejor será el regalo. El orden de los colores de fuerza es: azul, rojo, amarillo, verde y lila. No conseguirás más colores de fuerza hasta que no derrotes a otros tres enemigos. Entonces conseguirás los colores naranja, arco iris y oscuro.





Entra en la iglesia y habla con Arcia y con el sacerdote, que te pondrá al corriente de los intermitentes hombres sabios. Sal de la iglesia y entra en casa del abuelete, que se encuentra a la derecha. Habla con el viejales para que te cuente sobre su pasado. Recoge el libro ocarina de la esquina Noroeste de la casa y abandona el pueblo, camino de la morada de Valo.

Recoge la fuente de energía del barril del lado derecho de la casa. Antes de entrar, examina la nota que se encuentra en el mostrador. Busca la biblioteca opuesta para encontrar más notas acerca de la fuerza del cetro. Vuelve al puente y habla con Arcia.

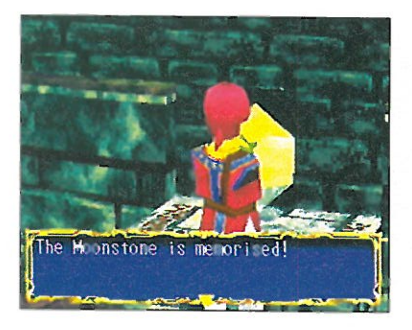
SANTUARIO DE KILIA

Camina hacia el santuario; Eon será rechazado por un campo de fuerza. Entra en el santuario por la puerta izquierda. Camina hacia la derecha y lucha contra el cortador. Manténte a cierta distancia y espera hasta que te ataque, antes de echarte a un lado y atacar. Utiliza un arma rápida contra él o estás acabado.

Continúa hacia el Norte. Sigue el pasadizo de la izquierda y dale el finiquito al guardia con el puñal. Acaba con el cortador que guarda el ramal del pasadizo. Dirígete al Norte y acaba también con el gran guardián. Recoge la piedra del cofre, examina la gema azul colocada en la pared y utiliza el cetro para memorizarla. Vuelve al ramal en el pasadizo y dirígete hacia el Sur.

Baja hasta el nivel 1 y trepa por las escaleras para llegar al nivel 3. Sigue por el pasadizo superior y recoge una hierba fresca en el cofre. Toma el de abajo para recoger 120 gemas. Ambos pasadizos desembocan en las mismas escaleras. Baja por ellas y, cuando el pasadizo se divida en dos, dirígete al Sur. Recoge la pieza de bronce del cofre. Vuelve al ramal, sigue hacia el Oeste y baja por las escaleras.

Sigue por el pasadizo Este y dirígete al cruce. La ruta Oeste contiene una fuente de energía, y la ruta Este 120 gemas. Tírate por el agujero del centro de la sala para llegar hasta el sótano. Recoge la pieza de oro y las gemas de los cofres, guarda la partida y sigue hacia el Sur.



► No cojas las piedras lunares. Usa el cetro para memorizarlas.

Recoge la pieza de plata y el fruto del Vanatawa de los cofres de la derecha. Sigue a través de la puerta.

LABERINTO

Recoge la pieza de metal del cofre del lado Norte y baja las escaleras. Camina por el pasadizo y examina y memoriza la piedra lunar (¡no la cojas!). Vuelve a la entrada del laberinto y sigue hacia la izquierda. Recoge las gemas del cofre y dirígete al laberinto del Oeste. Baja las escaleras. No examines los cofres a no ser que quieras enfrascarte en una pelea, ya que se trata de un imitador camuflado. Duplica la piedra solar y cruza la puerta Este. Coloca ambas piedras en el altar Sur para que descienda la escalera y baja por ellas. Cruza la puerta Oeste y recoge la pieza de oro. Vuelve hacia atrás por la puerta Este y recoge la pluma de ángel y las gemas. A continuación, pulsa el botón que se encuentra delante de las plataformas móviles para que se detengan. Atraviesa la grieta y trata con el hechicero. Luego sigue hacia el Oeste.

Examina los dos engranajes inmóviles de la habitación. El cetro los volverá a su estado operativo. Coloca el nuevo piñón para arrancar la máquina. Camina hacia la esquina sudoeste asegúrate de que las dos ventanas están cerradas. Camina hacia la esquina Sudeste y abre la ventana derecha. Abre las dos ventanas de la esquina Nordeste. Finalmente abre la ventana izquierda de la esquina Noroeste. Sonará una música y el pentagrama del centro de la habitación se activará. Si no pasa esto, examina el libro ocarina que conseguiste en casa del vejestorio, que proporciona una descripción más detallada de lo que debes hacer. Entra en el pentagrama para que te transporte a las catacumbas.

PASEO TURÍSTICO POR LAS CATACUMBAS

Camina por el pasadizo izquierdo. Acaba con el primer destripador utilizando el corte lateral para sacudirle mientras se mueve. Sigue hacia el Sur para llegar hasta varios cofres. Cuando los abras tendrás que luchar contra un mago. Dentro de los cofres encontrarás una espada bastarda (proporciona la habilidad del golpe triple) y algunas gemas. Vuelve al punto de recuperación para recargar tu energía y dirígete a la izquierda.

Examina los dos cofres para que aparezca un mago con el que tendrás que luchar. Recoge la hierba fresca y las gemas. Cura a Eon y sigue por el pasillo central. Entra en la habitación en la que conseguiste el orbe de los vientos y atraviesa la puerta izquierda. Acaba con el guardián de la muerte golpeando en su escudo para que lo aparte y muévete de lado para arrancárselo de un tajo. Cuando esté fiambre, la puerta izquierda se abrirá.

Cruza la puerta y sube por las escaleras del Norte. Recoge el Emblema de los vientos, dirígete a la habitación Sur para conseguir unas gemas y acaba con el guardián de la muerte del pasillo derecho. Atraviesa la puerta que se abrirá y examina el cofre de la habitación Sur. Recoge la piedra antigua para conseguir el hechizo de protección mejorada. No pierdas el tiempo examinando el cofre de la habitación Norte: solamente contiene un imitador. Vuelve hacia el Oeste y dirígete al Sur desde la habitación en la que acabaste con el guardián de la muerte. Examina la barrera y levántala.

LA PRUEBA

Baja por cualquiera de los dos caminos para llegar a la habitación Sur. Sácale las tripas al mago y cruza la puerta que estaba protegiendo el recién difunto. Ahí el espíritu de los hombres sabios te hará una pregunta: contesta 'ambos' ("both") atravesando la puerta derecha. Examina el interruptor en el siguiente pasadizo y déjate caer por el agujero. Camina hacia el Norte para conseguir una fuente de energía y sigue el pasadizo hacia el Sur. Sigue retornando al pasadizo superior y apretando los interruptores. Finalmente llegarás a la segunda pregunta: La respuesta es 'amor' ("love"), así que dirígete a la puerta izquierda. Si esperas un instante, aparecerán tres puertas.

La respuesta a la tercera pregunta es 'salud' ("health"). Dirígete a la puerta izquierda para completar la prueba. Observa al muchacho que corre en círculos: cuando se detenga, sube al altar. Recoge el verso de elevación para teletransportar a Eon al santuario. Guarda la partida y sube las escaleras para vértelas con Barglord.

20 AQUA

Después de hablar con el vejestorio, abandona Arona. Vuelve a casa de Valos y examina la cocina para que aparezca una escena retrospectiva. Dirígete de

nuevo a Airlim, vuela hasta Aqua y entra en el pueblo de Pikshim.

Habla con Afto y síguelo hasta la embajada. Abandona la embajada y camina hasta la botica. Examina los barriles que se encuentran en el lado Sur del edificio para encontrar la armadura de cruz. A continuación dirígete a la iglesia para guardar la partida y reponer tu salud. Camina hasta la torre de vigilancia y busca en los barriles del interior para encontrar algo de pescado y una varita mágica. Vuelve a la iglesia y habla con la señora que se encuentra fuera, que te pedirá que encuentres a Toman, su marido. Habla con los demás lugareños y reúnete con Arcia en la esquina sudoeste del pueblo.

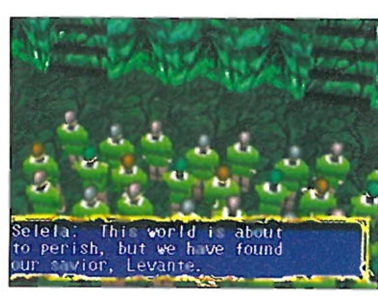
LA CUEVA DE LOS KELS

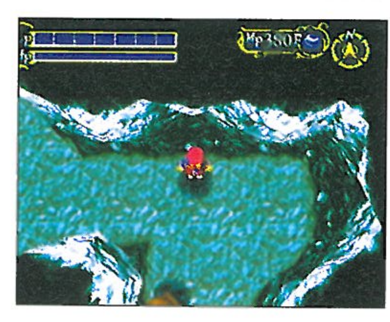
Habla con el chico que conversa con Arcia y accede a presentarte en la reunión. Acompaña a Arcia a la cueva. Camina hacia el Este hasta las escaleras y a continuación dirígete al Norte. Guarda la partida, vuelve al consejo y deja de darte paseos.

Cuando Arcia desbarate la reunión, los Kels se mostrarán muy agradecidos con vosotros (se podrán hechos unas fieras, vamos). En ese momento Eon se despertará en una celda. Examina los barrotes dos veces para que Eon vea a Arcia. Pocos momentos después aparecerá el guardián; cuando suelte a Eon, examina la celda contigua a la de Arcia, en la que recogerás el Escudo Neptuno. Dirígete hacia el Norte para abandonar la prisión.

Eon debe recoger diez pedazos de obsidiana de las zonas negras de la pared. En primer lugar, dirígete hacia el Norte y examina el parche de piedra que se encuentra a la izquierda del túnel vigilado, donde encontrarás una fuente de energía. Cuando tengas diez pedazos de obsidiana, habla con el guardia de la entrada de la mina Sur. Busca las mismas paredes que el segundo día para conseguir más obsidiana. El tercer día, abandona la celda como siempre y dirígete a la mina. Encuentra al guardia dormido del lado Oeste y copia la llave que lleva en el cinturón.

Camina hacia el Norte y pasa de largo ante el segundo guardia dormido. Examina las puertas rojas y continúa a través de la abertura del lado Sur.





CORREDOR HELADO

Cada esquina del laberinto exterior está vigilada por un guardián. Baja por cualquiera de los dos lados y dirígete hacia las escaleras. Muévete hacia el centro de laberinto y baja por las escaleras que encontrarás ahí. Camina hacia el Sur y utiliza el punto de guardar. Dirígete al Norte, baja por las escaleras y sigue hacia el Sur. Utiliza las escaleras del final del corredor.

Cuando llegues al siguiente nivel dirígete a la derecha. Baja por las escaleras defendidas por el golem al mando. Continúa a lo largo del corredor para llegar al nivel 4 del sótano. Al llegar allí, dirígete hacia el Norte e ignora las primeras celdas, Arcia está retenida en la última de ellas. Mata al gran guardián que se encuentra frente a su celda y desanda lo andado para encontrar a Afto, que te entregará la llave de la celda. Libera a Arcia y vuelve a Pikshim. (Nota: Después puedes volver a las mazmorras y derrotar al guardia para conseguir dos llaves de celda. La primera de las celdas contiene un imitador y la otra, una hierba sanadora.)

Dirígete a la iglesia, guarda la partida y vuelve a cargarla. Habla con Arcia, que está esperando junto a la torre de vigilancia. Entra en la torre y vuelve a hablar con ella (¡fenomenal escena manga!). Síguela hasta la cima de la torre y mata al hechicero. Habla con Arcia de vuelta en el consulado, descansa un poco y lárgate del pueblo.

CUEVA DE LA HEREJÍA

Dirígete a la cueva secreta de los Kels. Entra en el área de acampada y habla con el joven moribundo. Quítale el emblema de la tropa y encamina tus pasos hacia el Norte, al punto de guardar. Dirígete al Oeste y a continuación al Norte para descubrir la cueva de la bruja (las tarjetas de espíritus que está buscando las puedes conseguir en el castillo de las estalagmitas, abriendo el cetro de fuerza arco iris). Vuelve al punto de guardar y entra en la puerta que se encuentra justo encima.



Camina a la derecha y después al Norte, pasillo adelante. Mata a Zilla y baja los escalones. Habla con el joven de la esquina y vuelve a la habitación de arriba. Vuelve hacia el Sur y camina a la izquierda; cuando el pasillo se tuerza, gira al Norte. Toma el primer desvío a la derecha, mata a la criatura marítima y recoge la Gran poción que se encuentra en el cofre que protegía. Sigue caminando hacia el Este y atraviesa la puerta Norte. Desde la puerta camina hacia el Sur, recoge la hierba fresca del cofre y atraviésalo.

Camina hacia la derecha y gira a la izquierda a través de la siguiente habitación. Sigue la pared exterior para llegar a la esquina Noroeste de la caverna. Mata al mago imperial y consigue la joya lágrima. Busca en el cofre tras él para conseguir el sable de llamas. Vuelve al lugar donde estaba el joven con el que acabas de hablar y camina hacia el extremo Sur de la caverna en la que se encuentra. Examina la columna que bloquea el paso; aparecerá una escalera por la que tienes que bajar.

SÓTANO DEL CASTIGO

Busca la calavera hacia el Sudoeste para encontrar una fuente de energía. Camina hasta la esquina Nordeste de la habitación y examina la cabeza de piedra. El cetro duplicará el ojo y aparecerá un pasaje secreto por el que te internarás.

Abre las puertas del nivel inferior y habla a la calavera. Contesta 'sí' a todas

◄ Los magos tienen la manía de protegerse. Intenta cargártelos antes de que lancen su hechizo.

JEFE Basto como un bocata de calamares
Córtale de cuajo sus monstruosas manos

BARGLORD

Ataques: desmoronamiento del techo, chorro sonoro, garras del caos
Mejor arma: Hacha
Puntos de vida: ☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

A este individuo no se le puede hacer daño mientras tenga las manos pegadas al cuerpo. Corre a su alrededor para esquivar los bloques que caen del techo y golpea sus manos desde los lados cuando las lance contra ti. Cuando te hayas cargado las dos, encárgate de su cabeza. Corre hacia su cabeza y atízala con el hacha para que pierda la mitad de los puntos de vida. Barglord te expulsará con su chorro sonoro y utilizará más rocas. Si sigues moviéndote y atacando desde los lados para aventajarle, no debería costarte mucho acabar con él.



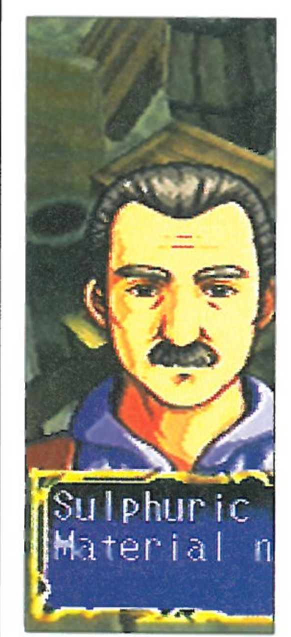
▼ Los teletransportadores te llevan rápidamente a todos los rincones de la mazmorra.



las preguntas. Busca en la pared Norte de la cámara. Después de hablar con las chicas, vete por el pasillo que abrirá Gandor.

Guarda la partida, camina hacia la izquierda y pisa en el teletransportador. Baja por el pasadizo en el que aparecerás y pisa en el segundo teletransportador. Camina hacia el Este por el puente y mata al golem de hielo, apuñalándolo en la cara hasta que estire la pata. A continuación toma el primer desvío al Sur. Camina hacia el Oeste, pasa de largo la primera desviación y sigue hasta llegar a una habitación con un cofre. Mata al imitador que se esconde en el cofre para conseguir el hechizo de curación potente. Vuelve al primer desvío y pisa en el teletransportador. Coge del cofre el colmillo del tirano y vuelve a la habitación superior. Retrocede hasta el lugar donde acabaste con el golem de hielo y dale otra patada (para estar seguro). Baja las escaleras hacia el Norte.

Habla con Seleela y contesta 'sí' a las dos preguntas. Entra en la habitación de la izquierda y cárgate al golem de hielo. Vuelve adonde estaba Seleela y síguela otra vez. Acaba con las estatuas que la buena moza resucitará y encamina tus pasos hacia la sala del altar.



JEFE

¡Aaargh! Suena franquista
Patéale la cabeza sin piedad

LEVANTE

Ataques: pared de llamas, ducha de hielo, sepultura, cubierta completa
Mejor arma: Colmillo de tirano
Puntos de vida: ☠☠☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠



Levante es un bandido muy taimado: retrocede y bloquea los ataques en todo momento. Es casi imposible alcanzarle con un ataque directo, así que habrá que probar con algo más sutil. Los cuatro pentagramas del suelo no están ahí por simple decoración, sino que Levante los utiliza como foco de sus conjuros. Cada uno de ellos corresponde a un elemento: tierra, aire, fuego y hielo. Estos ataques alcanzan a Eon dondequiera que se encuentre, así que manténte en bloqueo siempre que vaya a lanzar uno. Para vencer a Levante, corre hacia él cuando se detenga en un pentagrama para lanzar un hechizo. Muévete de lado para ponerte tras él (¡no bajes la guardia!) mientras prepara el hechizo y pégale una puñalada por la espalda al asqueroso. La potencia del hechizo a veces aparta a Eon fuera del alcance de la espada, pero si eres lo suficientemente rápido podrás encajarle algún que otro buen golpe a Levante.

20 VOLCOS

Después de derrotar a Levante y de hacer flotar a Aqua, dirígete a Pikshim. Habla con Seleela en el consulado. Camina hasta la iglesia y habla con los jovenzuelos para recibir una Hierba desecada. Vuelve a Airlim y vete a Volcos.

Pésate en la barrera de Geintz. Recoge cinco piedras y vuelve a la balanza. Atraviesa la puerta de la izquierda, sube las escaleras de la esquina sudoeste del pueblo y habla con el vejestorio que se encuentra en el exterior de la sala de reuniones. Habla con la chica del vestido amarillo y entra en la sala. Cuando comience la erupción del volcán, sal a la calle y salva a todos los habitantes. Después de llevarlos de vuelta a la sala de reuniones, la nave Gude aterrizará y protegerá al pueblo con sus escudos.

CUEVA DE LAVA

Vuelve a la barrera y dirígete a Orkul. Camina hacia la casa del alcalde (la que está arreglando el tipo del martillo) y habla con Jeel. Habla con Arcia y recoge el cuchillo sagrado. Vuelve a la barrera de Geintz y habla con el guardia. Vuelve a donde está Airlim y consigue que te lleve a la cueva de lava.

Camina al Este hacia la entrada y atraviésala (no te molestes en seguir la ruta Norte, a no ser que te apetezca pegarte con unos cuantos cangrejos de fuego bastante duros de pelar). Sigue hacia el Este, luego dirígete al Sur y entra por la puerta. Mata al veneno y consigue de su pecho el hechizo de silencio. Vuelve a cruzar la puerta y sigue la ruta Este. Pasa de la primera puerta y rodea la escalera. Entra por la puerta de la pared Este y sube por la primera escalera, que lleva al Sur. Consigue el escudo de mercurio del cofre y continúa por el siguiente camino hacia el Sur. Recoge el Valhalla del cofre y habla con Zaruas. Retrocede hacia el Oeste y cruza la puerta que habías ignorado anteriormente para guardar la partida. Camina hacia el Sur, examina el cadáver del soldado muerto y recoge la carta. Utiliza la solución neutralizadora y entra en las cavernas de magma.

CAVERNAS DE MAGMA

Para abandonar la primera caverna, camina hacia el Este y cruza la puerta que hay en la pared. Ábrete camino hasta la esquina Sudoeste de la siguiente caverna y recoge la pieza de oro del cofre. Vuelve a la caverna anterior, dirígete al Norte y cruza la puerta que encontrarás en la parte superior de la cueva. Camina hacia el Este, entra en el pasadizo Sur y recoge la gran poción del cofre.

Sigue hacia el Norte para llegar a otra cueva. Directamente enfrente encontrarás un saliente en el que se oculta un imitador. Saliendo a la izquierda hay un borde en el que se encuentra Laramee en estado inconsciente. Cuando estés listo, camina hacia donde se encuentra ella y despiértala.

Una vez que Laramee se encuentre sana y salva en el pueblo, habla con Arcia y dirígete a la iglesia para restaurar tu salud. Camina hasta la barrera de Geintz y examina el mueble librería del lado Norte. Baja por las escaleras que aparecerán. En el laboratorio recoge una poción negra y examina el libro que se encuentra en la esquina Sur, que te revelará la situación de Ziruas. A continuación Korky llevará a Eon al castillo de las estalagmitas.

CASTILLO DE LAS ESTALAGMITAS

El castillo es bastante enrevesado; seguramente tendrás que girar la cámara para encontrar el camino correcto. Dirígete hacia el Este hasta encontrar el punto de guardar, salva la partida, vuelve al Oeste y salta a través de la puerta.

Dirígete al Norte hacia el primer pasadizo de la cámara del trono. Examina la manija de la válvula que se encuentra en el lado Este. Cuando gires la manija, soltará algo de vapor. Camina hacia el Este y cruza la segunda tubería intacta. Examina la caja de metal, donde falta la manija: el cetro la sustituirá, y así podrás girarla. Dirígete al Este y luego al Sur, hacia la habitación giratoria. Cruza la siguiente tubería intacta pasa salir impulsado al segundo pasadizo del trono.

Cuando aterrices, mata al merodeador (lo que mejor funciona es el cuchillo sagrado). Recoge la nota y léela. Camina hacia el Oeste y sube la escalera. Entra por la puerta Norte para alcanzar el siguiente pasadizo del trono. Sube los peldaños y sigue la galería hacia el Este. A continuación dirígete al Sur y salta a través de la puerta abierta. Camina hacia el Oeste por la galería y sal por el túnel Norte. Entra en la sala del trono, habla con Ziruas y recoge el disolvente. Sigue a Ziruas y aparecerás al principio del castillo.

CAPA MUSCULAR

Vete a la barrera de Geintz, entra en el laboratorio de Ziruas y habla con la banda. Dale el disolvente a Ziruas y dirígete a Orkul en busca del azufre. Al salir del laboratorio, camina hacia la derecha y examina la jarra. Eon descubrirá el hechizo de la parada maligna. Dirígete a la izquierda y entra en la ciudad de Tulku. Camina hasta la sala de reuniones y habla con el Sensei, que te dará el hechizo de tormenta para ayudar a salvar el pueblo. Camina hacia la derecha y vete a Orkul.

Habla con el blandengue de la camisa amarilla que se encuentra junto a una casa a medias. Este individuo es el boticario y te proporcionará algo de azufre. Llévaselo a Ziruas al laboratorio y vuelve a Orkul. Una vez de vuelta en el pueblo, habla con Laramee y Arcia. Cuando te lo indiquen, vuelve al laboratorio. Recoge la solución ácida y vuelve al castillo de las estalagmitas.

Vete al punto de guardar y entra en la capa muscular por la puerta Sur. Camina hacia la izquierda. Cuando el pasadizo tuerza hacia el Sur, examina la pared Este: Eon descubrirá algunas células dañadas. Utiliza la solución ácida en la pared y entra en la capa respiratoria. Sigue por el pasadizo Norte y examina la membrana que bloquea el camino. Mata a las tres guarras del túnel para eliminar la membrana.

Dirígete a la membrana y salta por el agujero al final del pasadizo. Cuando aterrices camina hacia el Norte y déjate caer por el siguiente agujero.

3.0

ZEPHERE

Vuelve al laboratorio de Ziruas y habla con Arcia. Sal de allí y habla con Geintz. Entra en Orkul y vete a la iglesia. Camina hacia la derecha y habla con el hombre de la camisa verde que se encuentra junto al abismo. Vuelve a la barrera y habla un poco con Geintz. Vuelve a Orkul y habla con el chico de azul, cerca de la casa del alcalde. Habla con Geintz y ten unas palabras con el alcalde de Orkul. Habla una vez más con Geintz y te proporcionará información acerca de su movida de hombre sabio. Habla con él acerca de cualquier cosa y luego dirígete al castillo de las estalagmitas.

Entra en el castillo y vete a la derecha, hacia la puerta que estaba sellada anteriormente. Examina el altar y utiliza el cetro para memorizar el verso de elevación. Vuelve al laboratorio de Ziruas y habla con Arcia, quien levantará a Volcos. Vuelve a Airlim para establecer su destino y monta en el Gude.

GUDE

Habla con Arcia. Sal de la habitación y habla con Laramee en la cabina superior izquierda. Dirígete a la cabina de mando en el extremo Norte del Gude; cacharrea con el volante y vuelve a tu cabina cuando regrese Gandor. Sube las escaleras que hay junto a la sala de máquinas y habla con el individuo que te encontrarás allí. Dirígete al Sur y examina las cuatro puertas grises del pasillo central. Dos de ellas estarán abiertas: antes de volver a tu cabina, habla con los hombres que te encontrarás dentro. Después de abandonar el Gude, Airlim se acoplará al Vangel.

Abandona el bloque de celdas y dirígete al Este. Mata al mago y sigue hacia el Norte para alcanzar el puente. Mata al guardián y recoge de su cadáver la tarjeta de identificación. Vuelve hacia el Sur, dirígete a los ascensores y baja un nivel para ver a los piratas. Después vete al nivel 3.

Camina hacia el Norte y mata al gran espadachín en el puente. Recoge la segunda tarjeta de identificación y baja por el pasillo izquierdo, que lleva de nuevo a los ascensores. Abre el cofre y recoge una hierba desecada. Entra de nuevo en los ascensores y vete al nivel dos. Busca en los corredores hacia el Norte hasta encontrar algunos cofres (dos de ellos están en el pasillo izquierdo). El cofre de la izquierda es un imitador y el de la derecha contiene gemas. El cofre del pasillo derecho contiene una hierba desecada. Cuando tengas estos artículos, dirígete al Sur para llegar a la sala de máquinas.

AUTODESTRUCCIÓN

Dirígete hacia el extremo Sur de la sala de máquinas y mata al gran espadachín. Habla con el ingeniero y recoge la hierba desecada del cofre que se encuentra arriba. Habla con el segundo ingeniero, en el centro de la sala de máquinas, acaba con los dos guardias restantes y examina el lector de tarjetas de identificación de la derecha. Inserta en el lector la primera tarjeta y cruza la puerta que se abrirá.



◄ Encuentra los versos de la lápida en el castillo de las estalagmitas.

Sigue el pasillo Oeste, abre el cofre que hay en la habitación de abajo y recoge la fuente de energía. Sigue hacia el Norte e ignora la primera desviación del pasadizo, que sólo lleva a la sala de máquinas. En el segundo desvío, camina al Sur hacia la escalera de mano. Sube por ella pero ignora el cofre, ya que es de mentirijillas. Examina el cajón central para conseguir el manto de sabiduría. Baja por la escalerilla y camina hacia la izquierda. No hagas caso del primer cofre y de la escalera de la esquina: no contienen más que monstruos. Cuando alcances el final del pasillo, camina hacia el Norte para entrar en la sala del cañón.

SALA DEL CAÑÓN

Sigue el puente hasta la parte superior de la sala del cañón y coloca la tarjeta de identificación en el panel de control superior para activar el mecanismo de autodestrucción. Entra en el pasadizo principal, dirígete a los ascensores y vete al segundo nivel. Camina hacia la izquierda y entra en las celdas para encontrar a Arcia. Vuelve a los ascensores y entra en el de la derecha, que llevará a Eon al primer nivel. El pasillo de la izquierda contiene un cofre con un imitador, y el cofre de la izquierda contiene una hierba desecada. Camina hacia el Norte para alcanzar el puente. Mata al gran espadachín, vuelve al ascensor y baja al segundo nivel. Dirígete al Sur hacia el montacargas del muelle y, cuando se haya marchado Slayzer, habla con Laramee.



▼ Sabotea los motores del Vangel para derribarlo.



JEFE

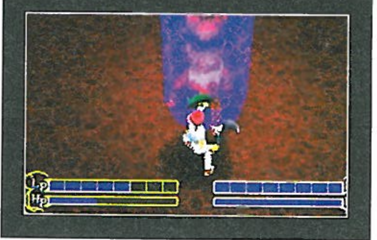
¡Esto sí que es un bandido...! ... y no Miguelito Bosé.

HERZEGOOD

Ataques: anticuerpos, pared de dientes, latigazo de tentáculos
Mejor arma: Sable
Puntos de vida: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Antes que nada, recuerda que no puedes herir a Herzegood debido al escudo protector que le rodea. Deja que derribe a Eon y Ziruas desactivará el escudo.

Este ser es verdaderamente irritante. El 90% del tiempo se limita a quedarse quieto como una seta y bloquear todas nuestras intentonas. El 10% restante nos lanzará fuera del alcance de nuestros ataques con sus tentáculos. También tiene la desagradable costumbre de generar anticuerpos que se pegan al cuerpo de Eon y lo ralentizan, así que manténte a distancia y muévete de lado para evitarlos. Espera a que sus raíces se separen del suelo y lánzate a darle unos cuantos mandobles. Al cabo de una hora deberías ser capaz de derrotarlo. Hablando en serio, luchar contra Herzegood es verdaderamente frustrante, pero no intentes matarlo en dos patadas porque acabará rápidamente con la energía de Eon.



Utiliza a Airlim para ir a Geltania. Una vez allí, dirígete al Norte y baja los peldaños. Habla con Karok al Norte del santuario, que te dará una tablilla de piedra. Antes de abandonar el santuario, echa una ojeada a los grabados en la piedra gris a ambos lados de Karok. Recoge la materia Justection y el escudo en cada uno de ellos. Vuelve a Airlim y viaja al Santuario de tierra, al otro extremo de Zephere.

SANTUARIO DE TIERRA

Después de entrar en el santuario, camina al Norte hacia la torre principal. Abre el cofre para recibir el hechizo de traducción. Vuelve a la escalera central y atraviesa la puerta Sur, que te llevará al siguiente nivel. Sigue bajando por la torre hasta que llegues a unos jeroglíficos en un pedestal y utiliza el hechizo de traducción. Vuelve al segundo nivel, toma el pasadizo Sur y recoge del cofre el arco voltaico.

Camina por el pasillo Este y baja por las escaleras. Sigue escaleras abajo hasta que te encuentres con un Elfo, habla con él y accede a luchar contra el dragón de tierra.

SANTUARIO DE VIENTO

Después de derrotar al dragón, súbete a la plataforma móvil del Norte. Pasa por la puerta y habla con el siguiente Elfo. Cruza la puerta que guarda, examina el pedestal y utiliza en ella la tablilla de piedra. Habla otra vez con el Elfo y examina el pedestal para recoger el hechizo de esfera de fuego. Abandona la habitación y vuelve a Airlim. Durante el camino de vuelta enviará un mensaje a Eon. Para recargar a Airlim examina la columna Norte, luego la columna Oeste y finalmente la columna Este. Cuando estés otra vez en Airlim, pon rumbo a Shilf y entra en el santuario de viento. Una vez allí, examina la piedra que bloquea la puerta: conseguirás una adivinanza que se corresponde con los teletransportadores coloreados de la sala. Eon debe subirse a los transportadores en este orden: verde, azul oscuro, azul claro, rojo y amarillo. Cada vez que se suba a un transportador, Eon tendrá que derrotar a un monstruo. No hay que utilizar ninguna forma de curación hasta que los cinco monstruos resulten vencidos, de lo contrario la puerta Norte no se abrirá. Una vez destripados los bichos, sana a Eon y cruza la puerta Norte.

SANTUARIO DE AGUA

Atraviesa la plataforma, habla con el Elfo y entra en la habitación que está guardando. Examina el pedestal y utiliza la tablilla de piedra como antes. Vuelve a hablar con el Elfo para conseguir la fuerza aérea. Vuelve a Airlim, viaja hasta Aqua y entra en el santuario de agua. Examina la inscripción y utiliza el hechizo de traducción. Siempre que la tablilla te diga que andes en sentido horario, camina por el exterior de la habitación y vuelve a la tablilla. Cuando te diga 'la respuesta está en tu pasado' ("the answer lies in your past"), camina en sentido antihorario alrededor de la habitación. Cuando la habitación brille con luz azul tendrás que correr en la dirección que te diga la tablilla antes de que vuelva al estado normal; entonces la tablilla se moverá.

SANTUARIO DE FUEGO

Dirígete a donde está el Elfo e intercambia unas palabras con él. Entra en el santuario del dios Agua y examina el pedestal. Vuelve a hablar con el Elfo para conseguir la guardia aérea. Vuelve a Airlim, viaja a Volcos y entra en el santuario de fuego.

Súbete al teletransportador rojo. Examina la tablilla en la habitación en la que aparecerás. Para volver al nivel superior mata al mago que aparecerá. Entra en el pasillo Sur y examina allí la tablilla. Destripa al segundo mago y vuelve a la sala del teletransportador. El penacho debería estar en blanco. Súbete al transportador azul. Examina la tablilla y sácale los intestinos al guerrero. Esta vez dirígete al pasillo Oeste y busca la tablilla allí para luchar contra otro guerrero. Ahora el penacho azul estará en blanco. Repite el proceso con los dos teletransportadores restantes, utilizando el pasillo Este con el transportador verde y el pasillo Norte con el transportador amarillo. Cuando hayas blanqueado todos los teletransportadores, entra en el torbellino que aparecerá. Camina hasta la plataforma central para enfrentarte al guardián del santuario.

JEFE ¿Un caramelito, jefe? Su halitosis echa *pa'trás*

DRAGÓN DE FUEGO

Ataques: torrente de llamas, bola de fuego, garra caliente
Mejor arma: Fuerza aérea
Puntos de vida: ☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Este bicho es muy parecido al dragón de viento. Su aliento de fuego te lanza fuera de alcance y, en las distancias cortas, sus garras te machacarán. Haz que Eon le ataque por la espalda y golpea cuando coja aliento con un solo golpe; de lo contrario, contraatacará con fuego. Bloquea constantemente y mantén a Eon de pie, así el dragón no podrá curarse las heridas.



JEFE Se cree muy duro, éste. Bájale los humos y ¡machácalo!

DRAGÓN DE TIERRA

Ataques: aliento rosa, garras, escudo de energía
Mejor arma: Arco voltaico
Puntos de vida: ☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

El arma principal del dragón es su aliento, que como todos los proyectiles, aleja a Eon más allá del radio de acción de su espada. Si comienzas utilizando proyectiles contra el dragón, contraatacará con sus garras. La manera más segura de acabar con este bicho es esquivar el ataque del aliento desplazándote de lado y arremeter a fondo. Para conseguir el máximo daño, intenta colocarte detrás de la bestia. El dragón te seguirá con su aliento, pero si eres lo suficientemente rápido podrás dejarlo atrás.



JEFE Cárgatelo. Sin más. Y evita su apestoso aliento

DRAGÓN DE VIENTO

Ataques: escupitajos de veneno, campo de fuerza, chorro de champiñones, zarpazos
Mejor arma: Arco voltaico
Puntos de vida: ☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Como en el dragón anterior, nuestros problemas se deben a los ataques de su aliento (el Licor del Polo no ha llegado a su pueblo). Sin embargo, a diferencia del último bicho, el aliento de éste no nos aleja hasta sacarnos de nuestro radio de acción. Muévete de lado para rodear al dragón y evitar su saliva tóxica.

Es posible que tengas que retroceder y dejarle un poco de espacio a la criatura, ya que tiene la fea costumbre de derribar a Eon con sus garras.



JEFE Guárdate el surf para otro día ¡Aquí se trata de luchar!

DRAGÓN DE AGUA

Ataques: chorro de agua, escupitajo, zarpazo en rosca
Mejor arma: Fuerza aérea
Puntos de vida: ☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Este dragón hace gala de un ataque de aliento repelente con el que aleja a Eon. También tiene el vicio de curarse a sí mismo hasta alcanzar su máxima energía cuando Eon está en el suelo. Intenta colocarte detrás de él para atizarle unos cuantos mandobles. Pero no te dejes llevar o te atrapará con un rápido ataque y te derribará. Emplea golpes aislados entre una respiración y otra. Procura que el adversario no te pille con la guardia baja o tendrás que volver a empezar si consigue utilizar su hechizo de curación.



CEMENTERIO

Como antes, habla con el Elfo y coloca la tablilla en el santuario. Vuelve a Geltania, entra en el santuario del espíritu y coloca la tablilla en el pedestal de piedra. Habla con el gran pájaro. Vuelve a la ciudad y habla con Laramee. Entra en la ciudad por la esquina Sudeste para hablar con Arcia. Abandona la casa y cruza unas palabras con Gandor. Vuelve a la casa y habla de nuevo con Arcia. Vuelve al santuario del espíritu, habla con Laramee y vuelve a donde está Arcia. Cuando hayas acabado con el soldado, habla con el gran pájaro en el santuario del espíritu y consigue la contraseña. Camina hasta el centro del pueblo y examina la cara Sur del obelisco. Debería aparecer una escalera que permitirá a Eon llegar hasta el camposanto, así que baja los escalones.

Habla con la chica y síguela hasta el teletransportador. Entra en el camposanto y examina las piedras en el orden mostrado en el diagrama. Si lo haces correctamente debería aparecer una anciana en la esquina Este del cementerio. Habla con ella y rechaza las gemas que te ofrecerá. Entra en el pasadizo que se abrirá en el lado Oeste. Baja por las escaleras para conseguir el primer verso de elevación. Camina hasta el lado Sur de la cámara para conseguir una fuente de energía. Dirígete a la habitación superior y entra en el teletransportador. Camina hasta la esquina Sudeste y habla otra vez con la chica para que te lleve al cementerio de los soldados.

NIÑO PERDIDO

Examina la media lápida de cada conjunto de tres, en este orden: Norte, Sur, Oeste y Este. Baja por las escaleras que aparecerán. Recoge del cofre de la esquina Oeste el segundo verso de elevación y la Piedra de vida y vuelve mediante el transportador.

Habla con la chica del Norte para ser teletransportado a la tumba de los reyes. Busca en los ocho ataúdes de la tumba para abrir una puerta secreta y crúzala. Busca en el cofre del lado Oeste para conseguir una hierba especial y el tercer verso. Vuelve a través del transportador y habla con la chica. Vuelve a entrar en todos los camposantos y habla con las mujeres que encuentres en ellos. Vuelve a donde se encuentra la chica, llévatela a través del teletransportador sudoeste y habla con la anciana. Vuelve a través del teletransportador, entra por la puerta central y habla con el hombre sabio.

BRUJERÍA IMPERIAL

Vuelve al pueblo, habla con Laramee y consigue el collar de coral. Vuelve a la habitación del hombre sabio y salta en el agujero. Camina hacia el Sur y toma el camino de la derecha para encontrar a Jeel. Habla con él y continúa hacia el Sur. Acaba con el golem de asalto que guarda el ascensor para conseguir el pase de seguridad. Utilízalo para abrir la puerta del ascensor.

Monta en el ascensor y sube hasta arriba. Avanza hasta el lado Norte de la habitación y consigue la fuente de energía del cofre. Pisa el cuadrado negro de la izquierda y mata al guardián de la habitación superior para que se levante una plataforma. Cruza la plataforma y entra en el pasillo Norte para ir al mundo de los espíritus. Habla con el hombre sabio que se encuentra junto al molino de viento para conseguir el sable de Zeran y vuelve por la plataforma.

Camina hacia el Sur hasta el siguiente cuadrado negro y monta en él hasta arriba. Mata al golem de asalto y cruza el cuadrado que se eleva. Entra en el pasillo Este y habla con el hombre sabio que se encuentra en el Norte para conseguir la guardia de Zeran.

Vuelve al nivel inferior y camina hacia el Este hasta el siguiente cuadrado negro. Móntate en él y sube hasta arriba para luchar contra Drifer (si ganas conseguirás un punto de vida). Camina a la plataforma que se eleva y baja por el pasadizo Sur. Habla con el hombre sabio que se encuentra junto al obelisco y recoge el hechizo de la esfera ardiente. Dirígete al cuadrado negro final y sube con él un nivel para luchar contra el golem acorazado. Vete al pasillo Este y habla con el hombre sabio que se encuentra junto a la fuente. Recoge la barrera de Zeran y Eon será transportado el centro de mando.

CENTRO DE MANDO

Toma el sendero de la izquierda. Examina el cofre de la habitación Norte para conseguir el hechizo de Granstream. Mata al guardia y examina el panel de control. Retrocede hasta la intersección y toma el camino de la derecha. Acaba con el guardia y habla con el ingeniero. Recoge la contraseña – ▲, ▲, X, ● – y examina el panel de control. Recoge el pase y dirígete a la puerta cerrada, cerca de la entrada. Habla con Laramee. Examina la pared a la derecha de la puerta. Inserta la tarjeta y teclea la clave. Acompaña a Laramee al ascensor, retrocede y habla con Gandor. Cuando se utilice a sí mismo como una placa de circuito humana, cruza hasta la columna central.

JEFE

Prueba a decir su nombre con un polvorón en la boca
No te servirá de nada, pero a lo mejor te da la risa

GUDELZEPHER

Ataques: garra imparable, gota de sangre, golpes en el suelo
Mejor arma: sable de Zeran
Puntos de vida: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Gudelzepher comienza desde el extremo opuesto del corredor, escupiendo sangre constantemente contra Eon para repelerlo. No se puede hacer nada para evitarlo, simplemente protegerse.

Cuando te acerques a Gudelzepher, comenzará a aporrear el suelo con sus garras explosivas, que pueden bloquearse y además son bastante lentas de llegar, así que Eon tendrá tiempo para quitarse de en medio.

Para atacar a Gudelzepher, corre hasta la esfera del centro y ensáñate a mandobles. Utiliza cualquier movimiento especial de espada que tenga Eon para arrebatarle toda la energía posible. Si Eon se mantiene cerca demasiado tiempo, Gudelzepher utilizará un ataque imparable con sus garras contra él. Asegúrate de disponer de una buena reserva de hierbas para restaurar su energía.





JEFE

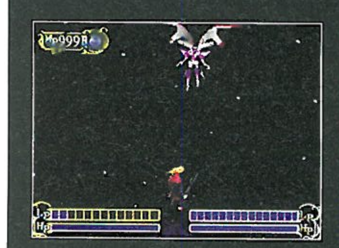
También tenemos este modelo de bandido volador
Usa la magia para borrarlo del mapa

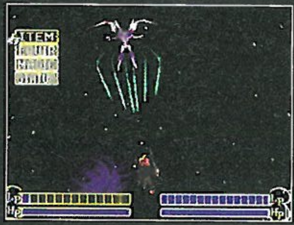
DAMAAR

Ataques: rayos láser, aguijón de escorpión, cristal de alma, desplome
Mejor arma: sable de Zeran
Puntos de vida: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠
Resistencia: ☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠

Después de despedirte de Laramee y de Arcia, entra en Airlim. Mata a los guardianes de la sala y selecciona un personaje para sacrificar. Cuando lo hayas hecho, vete a darte de mamporros con Damaar. Este julai es el malo con mayúsculas. Acostumbra a retroceder y alejarse volando ante todos tus ataques. Damaar es invulnerable mientras vuela, pero Eon no. El canalla acostumbra a dejar caer cristales rojos que merman la energía de Eon y recargan la suya propia. Para evitarlos, basta con moverse de lado o retroceder. También acostumbra a lanzarse contra el suelo, pero eso se puede bloquear fácilmente.

Su ataque desde el suelo consta de rayos láser (se pueden disparar a cierta distancia) y de un aguijón. El aguijón lo utiliza cuando está de espaldas a Eon. Para tratar con semejante figura, lo mejor es la magia. Utiliza la esfera ardiente cuando aterrice para despojarle de un punto de vida entero. Sincroniza bien el ataque, porque tiende a bloquear esta jugada. Cuando estés cerca, utiliza un movimiento imparable con el colmillo del tirano o bien propínale unos tajos de lado cuando se aleje.





FIN

Una vez que el mundo se ha liberado para siempre de Mah Oh, la paz vuelve a la tierra. El nivel del mar desciende y las ciudades vuelven a la guerra, pero esta vez el bien tiene la posibilidad de vencer al mal. Como dice el refrán, el amor es el motor que hace girar al mundo. ¿O era el dinero?



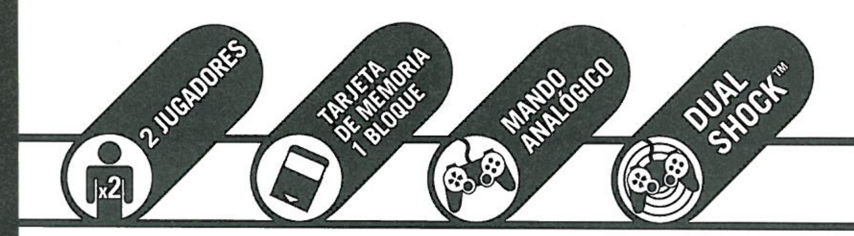


Editor: Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

AKUJI
THE HEARTLESS

Puede que a Akuji le haya **arrancado el corazón** una maldición vudú y que haya perdido a su **adorable novia**, pero no desesperes. *PlanetStation* está aquí para desfacer el entuerto con **trucos exclusivos** y la solución completa.





N1 COCYTUS: EL RÍO DE LAS ALMAS

Toma los tres muñecos vudú que tienes detrás, vuélvete y sube por la cuesta de la derecha para golpear al tótem y obtener el hechizo de la ráfaga de fuego (Fire Burst Spell). Tírate al agua para darle un toque a la lápida de indicaciones (Hint Tablet). Hazte con el hechizo rastreador de almas (Soul Seeker Spell) que hay en la cesta del rincón Noroeste.

Ve al trozo de tierra del Sur (el del pilar roto) y salta por el Oeste a la siguiente sección. Rebana al gusano gigante antes de que ataque y recoge cinco símbolos. Ve al Sur y luego al Este por el saliente para cortar al tótem y recibir una ráfaga de fuego. Retrocede un poco hacia el Oeste y hacia el Norte a lo largo de la pasarela de piedra para obtener el **alma 1** (Soul 1) del tótem.

Vuelve por el Oeste al rincón y ve al Norte, cortando el cesto en busca de muñecos. Sigue al Norte a por otro consejo y otro cesto de muñecos. Dirígete por el Este al puente de piedra a por un cesto con el rastreador de almas. Tírate por el final, listo para tajar a otro gusano a la izquierda, y recoge los símbolos. Continúa por el Norte al final del saliente buscando un cesto de muñecos y otro que hay en el puente. Ve al Oeste junto a la rueda hidráulica a por un cesto con salud (Health). Sal por el Oeste a la sala que hay allí.

Derrota al mago para conseguir símbolos y échale el guante al cesto de muñecos de la derecha. Salta al saliente y calcula bien cuándo correr para pasar los bloques móviles y conseguir el **alma 2**. Ve por la izquierda hacia el interruptor para apagar la noria hidráulica de fuera. Déjate caer y toma los muñecos de los huecos.

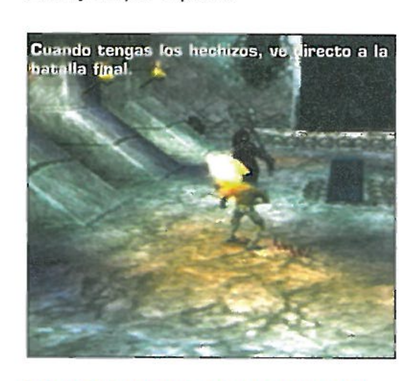
Sal a la noria para recibir una visita del espíritu de tu amada novia Kesho. Toma la salud del bloque si te hace falta y salta al Este por el saliente de piedra. Pilla el cesto de muñecos de la derecha y ve al Este a por otro cesto y el tótem del rincón. Mata al *peazo* pájaro del Norte y ve al punto de control del diamante (Diamond Checkpoint). Toma el cesto de muñecos y la salud antes de ir al Norte, hacia el río.

Salta al bloque a por más muñecas y cárgate a la libélula para conseguir símbolos. Toma el **alma 3** del cesto. Recoge la piedra Loa (Loa Stone) y úsala en el altar, listo para pelar a otro gusano.

Cruza la puerta abierta y mata a las dos libélulas para obtener símbolos. Pilla el rastreador de almas del tótem y salta en vertical para asirte a las barras. Trepa, toma los muñecos y suéltate al final. Mata a las dos libélulas y sube por la escalera.

Mata al pájaro de arriba del todo. (Para conseguir muñecos extra, gira a la derecha y salta al saliente de roca). Toma la salud del saliente y dale al interruptor de la izquierda para abrir la puerta. Salta al cable para llegar al saliente de delante; allí hay un cesto de muñecos y un tótem con el **alma 4**. Déjate caer y cruza la puerta abierta para entrar en la sala.

Mata al mago y pilla los dos cestos. Pulsa el interruptor central para abrir la puerta, listo para matar a otro mago. Entra y sal por el portal.



N2 PLUTON: EL TEMPLO DE LAS LÁGRIMAS

Salta a las columnas de los lados para conseguir los hechizos de explosión infernal (Hell Blast Spells). Vuelve al medio y dirígete al Norte, recogiendo los muñecos de los tótems. Sigue más allá del altar y mata a las dos libélulas. Recoge la ráfaga de fuego, la explosión infernal y los muñecos antes de salir por el Norte.

Ve al Oeste por el corredor para recoger la explosión infernal y el escudo de sangre (Shield of Blood). Toma los muñecos y hechizos de los huecos al volver al Este. Mata al escorpión mutante sin patas y hazte con los muñecos de los tótems. Toma la piedra Loa y vete al Oeste y luego al Sur, matando a otro mutante. Sigue hacia el altar y tírate por el agujero.

Vuélvete y ve al punto de control del diamante. Toma la salud para usar el interruptor del suelo, que abre la puerta. Usa un escudo de sangre y cárgate a los dos magos. Recoge el hechizo y las muñeca antes de salir por el portal verde, que te envía de vuelta al inicio. Ve otra vez al Norte, dispuesto a luchar con otro par de magos. Cuando los hayas despachado, salta de nuevo por el agujero para hallar el **alma 1** delante del teletransporte de salida. Métete en él para volver al inicio y sal por el Norte.

Dirígete por el Oeste a la sala abierta y mata a otro hombre escorpión. Cárgate a un par de libélulas junto a la piscina y toma la piedra Loa y los muñecos del tótem.

Tira para el Norte bajando por las escaleras y pon la piedra Loa en el altar para que baje la sección del puente. Salta al pilar que sube por la derecha a por el **alma 2** y luego al de la izquierda en pos del escudo de sangre. Salta al lado del Norte y mata a otro mago. Agarra el muñeco y sal por el Norte.

Tírate, liquida al mago y destruye el generador giratorio. Mata a la libélula y ve al punto de control del diamante al Oeste. Salta al saliente para llegar a la explosión infernal y el tótem de muñecos. Tírate otra vez y pilla los tótems que hay a cada lado de la cuesta del Sur. Pisa el interruptor del suelo y usa la función de mirar para apuntar un hechizo al interruptor que hay en el muro alto del Norte y abrir así una puerta.

Toma la salud del rincón del Noroeste si es necesario, salta al saliente del Este y mata al escorpión. Hay otra salud en el pilar cercano. Sube al saliente del Norte y cruza la puerta abierta a por el anillo de la muerte (Ring of Death), listo para matar a un nuevo escorpión. Ve al Este por el balcón y luego al Sur para saltar al pilar alto y obtener el **alma 3**.

Salta al Norte de vuelta al balcón y déjate caer a la siguiente sala. Cárgate al mago y a su generador y toma el **alma 4** del agua. Salta al saliente del Norte a por la explosión infernal y los tótems de muñecos. Tírate y pisa el interruptor del Noroeste; luego apunta un hechizo al interruptor de la pared del Este. Salta por los bloques hacia la cuesta del Noroeste y sube por allí. Pisa el interruptor del Noroeste. Ve al Sur por el saliente del Oeste, recogiendo la salud y la ráfaga de fuego.

Dispara al interruptor alto de la pared del Sur y salta al Este por el puente desvencijado. Ojo con el diablo que lanza bolas de fuego desde el rincón Nordeste. Mátalo y baja por la pendiente para pillar la explosión infernal y el tótem de muñecos junto a las telarañas. Sal por el Norte.

Mata a los magos y destruye los cuatro generadores para apagar el campo de fuerza y abrir el agujero. Tírate, pilla los muñecos y sal por el portal.

TRUCOS

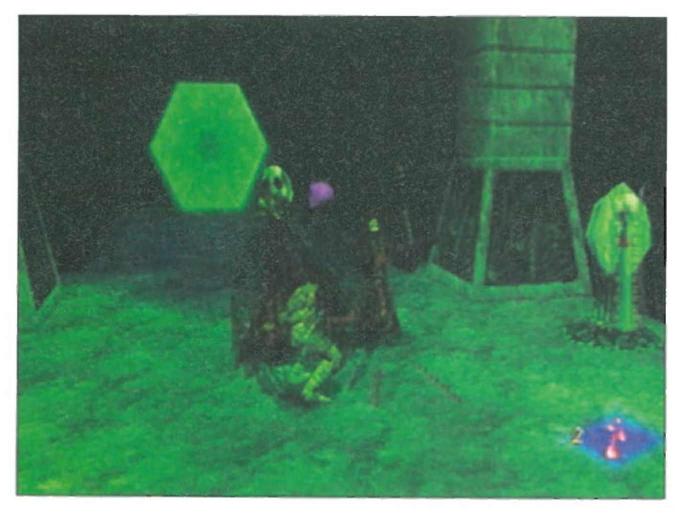
Pausa el juego y mantén L2 o R2 para introducir los siguientes códigos:

Menú 'debug'/Selección de nivel
⇦, ⇧, ⇧, △, ⇨, □, ⇦, △, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨

Invencibilidad
⇨, ⇨, ⇦, △, X, ⇧, O, ⇦

Hechizos infinitos (hay que recogerlos)
⇦, △, ⇦, ⇦, O, ⇦, △, ⇨, O, ⇧, ⇧, ⇩

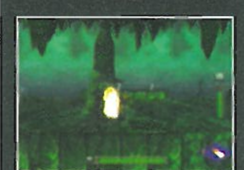
▼ El escudo de sangre (Shield of Blood) te vendrá de perlas para proteger tu salud en los enfrentamientos contra varios magos.



JEFE

N 4. JEFE 1 MAHDI

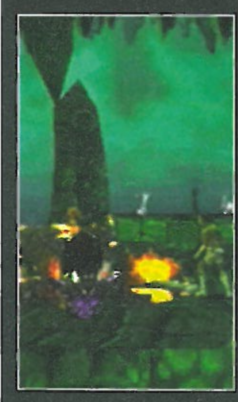
Hacen falta: 7 almas
Empiezas sin almas, así que ve y golpea enseguida uno de los puntos giratorios negros de Tauro para que aparezca un hechizo aleatorio. Repítelo mientras esquivas las bolas de fuego de Mahdi para hacerte con tantos hechizos como puedas. Ten especial cuidado con su gran bola de plasma: huye hasta que explote. Las mejores armas para golpear a Mahdi cuando está en su podio lejano son los rastreadores de almas, ya que no tienes que apuntarlas: puedes incluso esconderte detrás de un pilar. Esta táctica se puede repetir cuando Mahdi salta al primer término (es que es un poco estúpido) o, aún mejor, activa un escudo de sangre y tírale tajos a Mahdi hasta que regrese a su podio. Cuando lo haga, recoge más hechizos para completar tu arsenal. Ve repitiendo estas tácticas y pronto estará para el arrastre.



▲ Aplasta los puntos Taurus para crear más hechizos y cogerlos.



▲ Sigue corriendo de lado para evitar la gigantesca bola de plasma de Mahdi.



▲ No dejes de disparar a los buscadores de almas para liquidar a Mahdi.

N5 OINOS: LA ACRÓPOLIS OSCURA

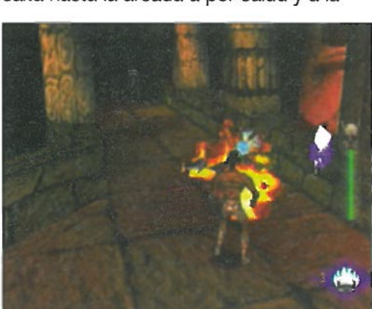
Mata a los monjes y golpea los tótems para conseguir el ataque espiritual (Spirit Strike) y muñecos. Avanza y calcula cuándo pasar por uno de los agujeros en el rodillo de pinchos. Elimina al pájaro grande y el lanzamisiles de la derecha. Golpea el tótem para obtener el ataque espiritual y muñecos. Tira hacia el túnel grande y pasa corriendo con precisión la rueda rodante. Toma otro tótem para conseguir un ataque espiritual y muñecos y salta mediante el bloque a la escalera. Sube a lo alto y calcula cuándo saltar el hueco. Haz rodajas al mago y mata al diablo que tira bolas de fuego.

Cruza el puente-espinazo matando a otro mago. Sal y recoge el anillo de la muerte. Apunta al lanzamisiles del saliente de la derecha con un ataque espiritual. Corre con precisión a través del agujero que hay en el rodillo de pinchos. Recoge el **alma 1** y la salud, corta el punto de Tauro y mata al diablo que tienes detrás. Corre de vuelta bajo el rodillo y hacia la pared ascendente para alcanzar el saliente superior.

Mata al mago y destruye el generador para obtener la piedra Loa. Ponla en el altar y sube por el saliente corredizo. Salta a lo alto del puente a por salud y avanza por debajo colgado en plan mono en pos de los muñecos. Pasa por la entrada estrecha.

Salta al rincón cercano del muro de la izquierda y luego al bloque inclinado para alcanzar el **alma 2** y el anillo de la muerte que hay en el saliente alto. Déjate caer y toma un anillo de la muerte de la pared que hay cerca del altar. Evita al rinoceronte y usa los anillos de la muerte para liquidarlo. Luego ve al punto de control y cruza la puerta que se abre enfrente del altar.

Pilla los muñecos y derrota pronto al diablo, recogiendo el ataque capturador (Captivity Strike). Ve hacia el túnel grande y evita las ruedas giratorias mientras te ocupas de los magos: usa tus nuevos conjuros. Pasa saltando las ruedas y destruye el generador. Toma el anillo de la muerte y el ataque espiritual del tótem. Para obtener salud, salta a la losa inclinada de la izquierda a fin de llegar al saliente alto de detrás. Sube por la escalera y usa ataques espirituales contra el diablo. Luego salta los huecos con cuidado para evitar las ruedas. Agarra la piedra Loa, salta hasta la arcada a por salud y a la



siguiente a por el **alma 3**. Tírate y sal.

Pon la piedra en el altar para abrir la siguiente salida. Salta en vertical al entrar para agenciarte la vida extra, ve al punto de control y sube por la escalera. Estáte alerta a los magos al ir a la izquierda y pasa con mucho cuidado los pinchos para darle al interruptor. Déjate caer y sube de nuevo por la escalera. Luego ve a la derecha dejando atrás los pinchos. Toma el ataque capturador y dale al interruptor. Tírate y sube por la escalera, yendo a la izquierda hacia el saliente ascendente. Úsalo para saltar y vence al diablo. Ve a la derecha, pasados más pinchos, para accionar el interruptor. Para

N3 KHALAS: EL SANTUARIO DEL ODIO

Golpea los tambores que tienes detrás para conseguir muñecos. Mata a la momia y toma el muñeco y la explosión infernal que hay al Nordeste. Dirígete hacia el rincón del Noroeste a por un tambor de muñecos y una máscara; luego salta para rebanar al cabezón y conseguir una explosión infernal. Dale al interruptor que hay cerca de donde empezaste para que aparezca un saliente ascendente. Ponte encima de él y dirígete al Norte cuesta arriba.

Mata al mago y golpea las máscaras del muro del Este para obtener más muñecos. Ve al Sur subiendo la cuesta y luego al Oeste junto al puente y usando la lámpara de araña para llegar a la piedra Loa. Vuelve por el Norte al puente y tírate al altar para poner la piedra Loa y abrir así la puerta. Sal por el Norte.

Baja por la pendiente del Oeste y toma el tambor de los muñecos. Golpea los ataúdes al Noroeste para obtener la explosión infernal y muñecos. Tira al Este para matar a la momia y luego agarra el muñeco del rincón y otra de la máscara del Sur. Sigue para el Este y toma la explosión infernal del ataúd y la salud de la estatua de piedra. Dale al interruptor que hay allí para activar más salientes ascendentes. Vuelve al Oeste y úsalos para alcanzar el saliente alto del Norte.

Mata al pájaro, lee el consejo y pilla los muñecos del tambor y de la máscara. Salta para asirte a las barras y consigue la explosión infernal. Sube al saliente del Sur y acumula impulso para saltar a la lámpara de araña donde se encuentra el **alma 1**. Salta de vuelta a lo alto de las barras. Dirígete al Este y salta por medio del saliente corredizo a la parte más alta. Mata al pájaro y sal por el Este.

Toma el muñeco y vete al punto de control. Pasa con cuidado las cuchillas giratorias. Cárgate al mago y recoge la salud. Salta al Sur mediante las piedras que se hunden, y luego al Oeste para encargarte de otro mago. Salta por el Sur a las escaleras y sube por ellas en dirección Este para hacerte con el **alma 2**. Vuelve escaleras abajo y tira al Norte a por los muñecos. Regresa al medio, calcula cuándo correr y salta al Oeste pasando la cuchilla giratoria. Encárgate de la momia y salta luego al Sur por medio de las piedras que se hunden. Liquida al mago y toma el muñeco y la salud del ataúd. Sal por el Sur.

Tira para el Sur y mata a un nuevo mago. Tírate al foso a por la explosión de perdición (Doom Blast) y los muñecos. Sal por las escaleras y salta mediante los salientes que aparecen para cruzar el foso. Mata al mago, toma el muñeco y sube la escalera. Usa el espejo rojo para avistar las plataformas invisibles. Salta por ellas para llegar a la piedra Loa. Salta a las dos lámparas de araña a por el muñeco y la salud. Tírate y regresa por el Norte a la salida . Salta al Norte por medio de las piedras que se hunden y coloca la piedra Loa en el altar a fin de abrir la puerta. Crúzala.

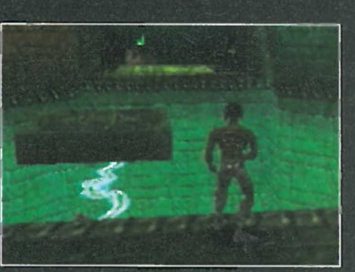
Ve al punto de control y pilla la explosión infernal. Salta a la plataforma flotante cuando esté cerca. Mira hacia arriba y dispara a la gran máscara colgante con un hechizo. Salta al lado del Norte (derecha) a por el **alma 3**. Salta de vuelta a la plataforma flotante y luego al lado del Sur. Calcula con tiento cuándo correr entre las cuchillas giratorias para hacerte con la piedra Loa. Vuelve a la plataforma flotante y salta al lado del Oeste. Mata al pájaro y sitúa la piedra Loa en el altar.

Salta por los peldaños que aparecen al saliente de arriba. Derrota al mago y pilla la salud, los muñecos y la explosión infernal de los tótems. Salta al Este por medio del saliente corredizo y púlete a otro mago. Toma los muñecos de los tambores y del tótem y la explosión de perdición de la máscara. Trepa por las barras y mata a la momia. Salta a la izquierda por el saliente corredizo y cárgate al pájaro. Sal por el Sudeste.

Sube saltando por las escaleras de la derecha a por el **alma 4**. Vuelve a bajarlas y ve al tótem de muñecos. Tírate al foso, mata a pájaros y momias y pilla los muñecos y la salud. Sal subiendo por la escalera. Usa el espejo para saltar a las plataformas invisibles. Mata a la momia, toma el tótem de los muñecos y sube por la escalera. Ve al punto de control y hazte con la explosión infernal. Mata al mago y recoge la salud.

Salta al puente verde y luego al marrón. Ve por la derecha a darle al interruptor e invertir el puente verde. Vuelve a dicho puente y acciona el interruptor para abrir la puerta. Regresa al puente marrón, mata al mago y dale de nuevo al interruptor. Vuelve al puente verde y acciona el interruptor. Salta al puente marrón y al saliente de la explosión infernal.

Ahora salta por medio de los salientes que aparecen (si caes, salta enseguida del ácido y sube por la escalera). Toma la salud que hay al otro extremo y los muñecos de las máscaras. Al entrar en la siguiente sala, te atacan un montón de magos. Esquiva la bola de fuego de la calavera de cristal y usa tus explosiones de perdición para hacerla añicos. Ve hasta el portal de salida.



▲ Usa esta plataforma flotante para ir de un lado al otro del charco. Aquí tienes que encontrar una piedra Loa y un alma.

conseguir más muñecos y el **alma 4**, rodea los pinchos de la izquierda: detrás de ellos también hay una vida extra. Déjate caer al suelo, dale al interruptor, toma la piedra Loa y vete.

Pon la piedra en el segundo altar y ocúpate del diablo. Una vez derrotado aparecerá otro que destruye la puerta de salida. Mátalo y recoge los muñecos que hay alrededor del portal antes de cruzarlo.

N6 DISCORD: LOS TÚMULOS

Entra en el cementerio y sesga las dos puertas del Norte (izquierda) para hallar una ráfaga de fuego y un muñeco. Ve detrás de los edificios del Norte y hallarás una ráfaga de energía (Energy Blast) verde. Dirígete al Este y salta a la roca móvil. Gírate para saltar a la escalera del edificio y sube. Salta por los salientes para llegar a otra ráfaga de energía, ve a la puerta del principio y verás el **alma 1**.

Vuelve al Este para saltar el abismo por medio de la piedra móvil. Golpea el ataúd de la izquierda para conseguir muñecos, salta al Sur y sigue por los peldaños del Este, matando al zombi de arriba. Ve al Oeste por la cuesta del Norte y mata al hombre escorpión. Brinca al medio de la plataforma y luego al otro lado para obtener la piedra Loa. Tírate bajo la plataforma a por el ataque espiritual y el capturador (en el saliente de piedra). Déjate caer y salta de vuelta a las escaleras del Este para poner la piedra en el altar. Cruza la puerta que se abre.

Pilla los muñecos del ataúd y salta en vertical para ir a la izquierda. Mata a la momia y al escorpión mientras avanzas hasta el puente-espinazo. Crúzalo para destruir el generador de momia de la pirámide y consigue la salud. Salta hasta el saliente y tira a la izquierda para matar al zombi y a la momia. Toma la ráfaga de energía, los muñecos de los ataúdes y una ráfaga de fuego de la entrada. Salta al edificio por medio del saliente del Nordeste, tira al Oeste y salta desde el final para subir por la escalera.

Salta desde lo alto de la escalera al suelo. Mata al escorpión y ve al punto de control. Salta hacia el Este y baja por el cable. Golpea las puertas del Sudeste para obtener salud y el **alma 2**. Abre el féretro en busca de muñecos, luego sube por la escalera y rodea el muro para saltar a por el ataque espiritual. Sube de nuevo por la escalera y vuelve hasta lo alto del cable. Esta vez sube por la escalera del Oeste y salta por medio de la plataforma hacia el ataque capturador. Luego baja por el cable a la siguiente sección.

Destruye enseguida las dos pirámides de momias. Abre de un golpe la puerta del Sur para obtener salud. Recoge la piedra Loa del rincón del Nordeste (junto al muro) y ponla en el altar. Sube por las dos escaleras y tírate por el otro lado de la pared a por ataúdes con muñecos y dos lotes de salud. Sube otra vez por la escalera y sigue el muro. Salta al Norte usando las dos plataformas. Mata a los dos escorpiones, toma la piedra Loa de la izquierda y ponla en el altar para abrir la puerta. Crúzala.

Ve a la izquierda y sube por la escalera para recoger la piedra Loa de la pared. Déjate caer y ponla en el altar. Salta al montículo del Nordeste y da un brinco para agarrarte a la escalera cuando baje. Sube y, cuando esté en su punto álgido, salta otra vez a la roca. Luego salta mediante la piedra escalera al suelo elevado junto al puente. Abre la puerta del Norte a por el **alma 3** y el muñeco.

Cruza el puente, eliminando a los zombis y el generador. Tírate junto a la escalera y vete al punto de control. Salta por el Sur al ataúd en busca de muñecos y salud, salta de nuevo al Norte y sube por la escalera. Salta por medio de la plataforma inestable y por la móvil para llegar al sitio del rinoceronte. Evita sus embestidas ocultándote tras las estatuas mientras le disparas varios hechizos.

Al matarlo se abre la puerta. Cuando la cruzas y tocas el sepulcro, ¡Akuji se convierte en un hombre-lobo! Echa mano de tu fuerza extra temporal para derrotar a los dos rinocerontes. Sube por la nueva escalera del bloque blanco del Sur y ve por el Oeste al saliente. Destruye el generador y a los escorpiones. Salta por las plataformas inestables y la roca móvil para llegar al saliente del Norte. Toma los muñecos del féretro y sube luego por la

▲ **Primero baja por el cable del Este para hallar golosinas y la segunda alma.**

N7 STYGIA: EL PANTANO DE SANGRE

Toma la explosión infernal de la jaula y el anillo de la muerte. Salta al saliente del Este y cercena al gusano. Sube corriendo por la plataforma ladeada y salta a la escalera. Sube, corta al gusano de la izquierda y golpea el barril en pos de muñecos. Sigue a la izquierda, saltando el vapor para matar a otro gusano. Pasa el siguiente chorro de vapor y rebana a otro gusano más. Mata a la libélula al cruzar la entrada.

Salta a la escalera de la izquierda y sube. Salta por la derecha al barril y golpéalo en busca de un muñeco y salud. Salta de vuelta al saliente de la escalera y hacia la derecha para llegar a la plataforma colgante. Salta a la plataforma móvil y ve en ella a la derecha en pos de un muñeco. Salta al saliente de la derecha y toma el **alma 1** de la jaula. Regresa a la plataforma móvil y salta a por la explosión infernal. Esquiva/mata al cocodrilo mientras vadeas al Oeste. Pégale un tajo al gusano y consigue el barril de gusanos y la piedra Loa. Vuélvete y salta a los salientes del Sur para agenciarte el escudo de sangre de la jaula. Vuelve al Este y cárgate a otro par de gusanos para salir.

Déjate caer y mata al cocodrilo y a la libélula. Coloca la piedra Loa en el altar y pasa al otro lado. Salta a la serpiente y cabálgala para saltar a la siguiente plataforma. Salta a la siguiente serpiente y plataforma y luego a la ascendente cuando esté baja. Repite esto con la próxima serpiente para alcanzar la salida.

Liquida a la libélula y dispara al lanzamisiles. Dirígete a la izquierda para darle al punto de control y recoge la ráfaga de fuego y el barril de muñecos. Ten cuidado con un cocodrilo al avanzar hacia el saliente donde estaba el lanzamisiles. Tira hacia el siguiente saliente para matar a la libélula y dispara al lanzamisiles. Toma la explosión infernal y los muñecos del barril y sube saltando luego por los salientes semicirculares de la izquierda mientras matas más libélulas. Ve por el saliente alto esquivando chorros de vapor y recogiendo el barril de muñecos. Encárgate de un grupo de magos para llegar a la piedra Loa y la salud.

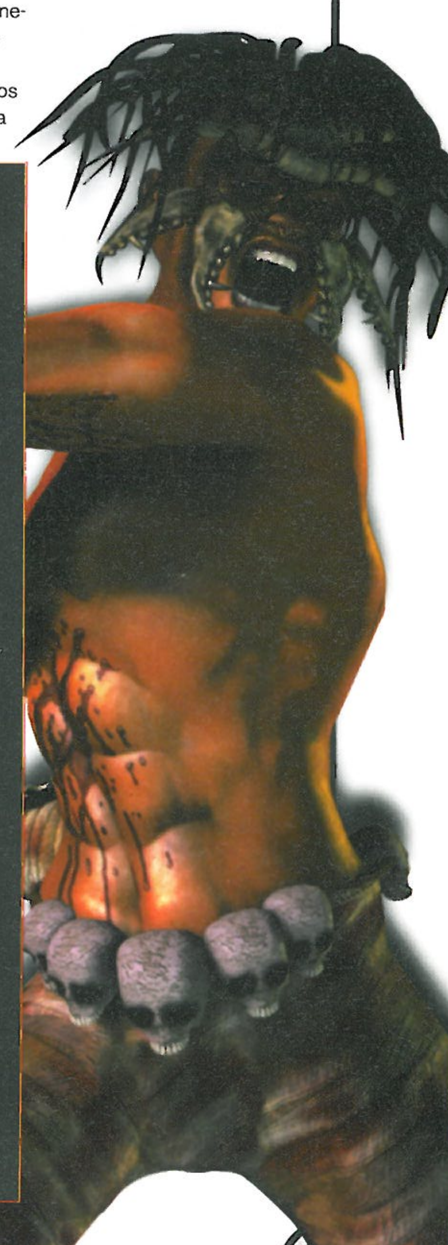
Déjate caer y vuelve al saliente junto a la sangre. Salta al otro lado y toma el **alma 2** que hay en el agua bajo la plataforma colgante. Salta a ésta y sube con la serpiente al saliente. Pasa corriendo el chorro de vapor y ubica la piedra Loa en el altar. Déjate caer y dirígete a la salida abierta.

Cabalga la serpiente y salta a la plataforma. Tira hacia delante saltando por las plataformas móviles y serpientes y recogiendo los muñecos. Si caes a la sangre, usa un escudo de sangre y sube de inmediato a una plataforma baja. Cuando alcances la última plataforma, salta a lo más alto de la puerta de salida para tomar el **alma 3**. Tírate y sal.

Vete al punto de control y empuja la losa que hay detrás para formar un puente. Salta hacia la piedra Loa y mata a los magos. Recoge la salud, la ráfaga de fuego y los muñecos de los barriles y empuja luego la losa de la derecha. Ve hacia arriba y toma los muñecos y el escudo de sangre de los barriles. Mata luego a los magos. Salta por los salientes de madera para colocar la piedra Loa.

Baja de vuelta por la rampa de la losa y sube por la nueva escalera del centro de la sala. Toma el barril de muñecos y empuja otra losa. Ve por ella y mata a los gusanos y al mago antes de recoger la salud, el barril de muñecos y la piedra Loa. Mata a otro gusano y vuelve por el puente para poner la piedra en el altar.

Sube por la escalera central al nivel de arriba y mata a otro mago. Toma los barriles de muñecas y salta luego por las plataformas flotantes para hacerte con la piedra Loa. Tírate por el extremo de la plataforma a recoger el **alma 4**. Vuelve al centro y sube a situar la piedra Loa para completar la estatua. Mata al mago y sube por la escalera hasta arriba de todo. Salta hacia la salud de la plataforma y luego por el soporte hasta el portal. Mata/elude a los magos y vete.





Hacen falta: 19 almas
Primero tienes que hacerte con todos los ataques espirituales de las vainas de color verde brillante que cuelgan en la telaraña de Okal. Para romper las vainas más altas, usa un anillo de la muerte justo antes de saltar. Rechaza entretanto a las arañas, pero no desperdicies ningún ataque espiritual. No te molestes en conseguir las ráfagas de energía o la salud de las telarañas: hagas lo que hagas acabarás frito.
Ya con los 30 ataques espirituales en tu poder, Okal bajará de su vaina. Ocúltate tras un pilar para evitar sus bolas de fuego y devuélvele el fuego con ataques espirituales. Tienes los justos para vencerlo.

▲ Utiliza anillos de la muerte para abrir las vainas verdes y hallar ataques espirituales.

▲ Escóndete tras un pilar para evitar que te den las potentes bolas de fuego de Okal.

▲ Dispara todos tus ataques espirituales contra Okal para vencerle defintivamente.

escalera. Recoge el **alma 4** de detrás del portal antes de cruzarlo.

N8 HUTAMA: LA PLAGA

Recoge el muñeco y la explosión infernal mientras haces rodajas a las cucarachas. Luego corta la cuerda para dejar caer el bloque. Salta encima para conseguir el muñeco del tocón. Agáchate y mata más cucarachas; salta a por el **alma 1** (en el pilar). Salta la planta carnívora y sube saltando las escaleras, esquivando a las plantas y recogiendo los muñecos.

Mata al yeti que hay arriba y agénciate el ataque capturador del Este. Toma el ataque espiritual, la salud y los muñecos que hay en el lado Oeste. Ignora a la araña gigante que custodia la puerta del Norte: ve al Este y escaleras arriba mientras esquivas a más plantas carnívoras. Toma el tótem de muñecas y cruza el puente. Toma la explosión infernal y dale al interruptor para ahuyentar a la araña.

Déjate caer, mata a otro yeti y ve al Norte a cruzar el puente. Mata a los pájaros del otro extremo, destruye su nido y llega al punto de control. Dispara ataques espirituales al lanzamisiles. Agarra los muñecos y la explosión infernal de los cestos. Sube por la escalera del pilar del Oeste a por otro muñeco. Tírate y salta usando la hoja trampolín del Norte. Toma la salud y la ráfaga de fuego y usa el cable para llegar al **alma 1**.

Tírate y recoge los muñecos y la explosión infernal. Salta a la altiplanicie del Nordeste y elimina a los pájaros y su nido. Cercena la cuerda para que bajen los peldaños, déjate caer y mata al yeti. Toma la explosión infernal y la salud del cesto y usa ataques espirituales para destruir el lanzamisiles al Oeste. Sube ahí arriba a por el muñeco y cruza el puente. Toma el ataque espiritual y el muñeco elevado y ve al Norte, saltando con cuidado por el saliente musgoso.

Vete al Este para llegar al punto de control, listo para disparar al lanzamisiles que hay al Norte. Toma la explosión infernal y la ráfaga de fuego del cesto y ve al Norte a por la salud y el tótem de muñecos. Corta la cuerda para que caigan los bloques y vuelve al Sur para enfrentarte a dos yetis. Salta al bloque del Sudeste y al Norte mediante el saliente inestable. Brinca al saliente del Norte y luego al Oeste por medio de la planta. Toma la salud y el muñeco del cesto y corta la cuerda.

Salta por el Norte al pilar del bloque y luego al Oeste a cortar otra cuerda. Salta al Este por medio de los pilares del bloque y la planta. Toma los cestos de muñecos y usa la hoja para botar en dirección Oeste a la plataforma. Salta por las plataformas por medio de más hojas trampolín.



Destruye a los pájaros y el nido y toma el muñeco y el **alma 3** de los cestos.

Tírate con cuidado y ve al Oeste a cargarte a los pájaros y el nido. Coge la ráfaga de fuego, corta la cuerda y salta al saliente para llegar al punto de control y tomar el tótem de salud. Salta al Norte por el pilar del bloque y luego al Oeste por el puente para destruir pájaros y nido. Toma el ataque espiritual y el muñeco del tótem. Salta desde el tronco al saliente inestable: ve al Norte para inclinarlo y luego al Sur para saltar al saliente del Oeste en busca del muñeco. Sube por la cuesta, salta al saliente de la planta carnívora y ve a por el muñeco.

Usa el cable y toma la explosión infernal y el ataque capturador del cesto del Este. Tírate al Norte para cortar la cuerda y usa los bloques para alcanzar el saliente del Norte y cortar otra cuerda. Salta otra vez por los bloques para llegar al saliente alto del Norte.

Hazte con el cesto de salud y usa el saliente inestable para alcanzar el ataque espiritual y los muñecos. Salta de regreso al saliente inestable para llegar al punto de control del Sur. Ve por el Oeste y salta con cuidado hacia arriba y al Norte (fíjate en el alma que hay en el saliente de encima). Mata al yeti, toma el cesto del muñeco y sube por la escalera. Dispara al lanzamisiles de arriba y salta al saliente de la planta carnívora. Salta al saliente del Sur y ve a por el **alma 4.**

Regresa al saliente de la planta carnívora (por cualquier lado) y sube la escalera. Dispara al lanzador de encima del puente. Cruza y toma la salud y los muñecos de los cestos. Usa la plataforma ascendente y salta a la escalera. Súbela y pasa trepando. Sigue la pasarela hacia la piedra Loa y agénciate el muñeco de la plataforma para que te bajen al suelo. Pon la piedra en el altar y cruza el puente, ocupándote de otro par de yetis, para llegar al portal de salida.

N10 LADHAA: LA ARBOLEDA

Lee el consejo, mata a la araña y toma la explosión infernal. Sube por la escalera, pero no saltes hacia atrás demasiado lejos o caerás. Dale un gancho al demonio volador y salta al trampolín central para alcanzar el rastreador de almas. Toma los muñecos y la salud del cesto, sube por la escalera y sigue la pasarela hacia el **alma 1**. Vuelve a bajar por la escalera y dirígete al Sur, usando rastreadores de almas contra dos demonios voladores. Toma la salud y el muñeco de los cestos y usa el deslizador para llegar a la siguiente sección.

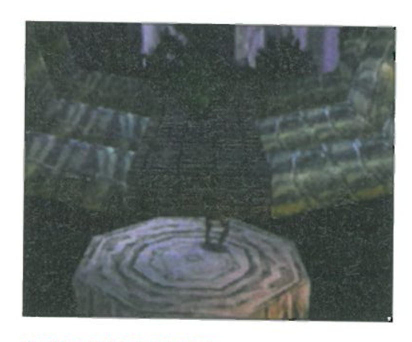
Mata al demonio, evita a las moscas y cruza saltando por medio del tronco inestable. Destruye a la mosca reina y sube por la escalera a por el **alma 2**. Tírate de vuelta abajo y avanza al Este, matando a otra araña. Salta por los salientes y recoge la salud. Dale al interruptor y vuelve saltando por los salientes. Mata a los dos demonios y salta a la nueva plataforma ascendente. Salta al llegar a lo más alto y mata a la araña. Ahora salta por los troncos inestables. Cárgate a los dos demonios del final y coge los muñecos. Sube por las dos escaleras y salta hacia atrás al saliente. Pela a otro demonio y ve al punto de control. Sube por la escalera y dispara a la mosca reina. Ve al Sur, mata a la araña y recoge el **alma 3** y los cestos de muñecos. Vuelve al Norte y propúlsate con el trampolín al saliente en busca del muñeco. Salta a la izquierda por los salientes en pos de muñecos y la explosión de perdición. Tírate al deslizador y baja en él para llegar a la explosión infernal. Mata a las hormigas de debajo y toma el cesto de muñecos.

Sube saltando por las plataformas giratorias al saliente redondo y luego al tronco rotatorio. Mata a los demonios y pasa luego por el puente para pulirte algunos más. Salta por el tronco inestable a otro grupo de plataformas giratorias: antes de saltar por ellas, tírate escalera abajo a por una explosión de perdición. Salta desde lo alto de las plataformas rotatorias al saliente del deslizador y úsalo.

Mata a los demonios, sube por la escalera y mata a unos cuantos más. Cruza saltando por el tronco inestable y el tronco rotatorio. Mata a las hormigas, toma el cesto de muñecos y sube por la escalera. Luego usa el deslizador.

Toma la explosión infernal y mata a las hormigas de la sala. Mira arriba para ver una mosca reina en el techo. Fríela para hacer bajar una escalera y sube hasta lo alto para conseguir el **alma 4** y un rastreador de almas. Déjate caer y bota por los trampolines disparando a la mosca reina de la izquierda. Salta a la pasarela del final y cárgate a otra mosca y a unos demonios. Usa el deslizador. Mata a los demonios, salta a la escalera y sube hasta el portal de salida.





N11 SEIOMOS: CUEVAS DE LODO

Déjate caer, toma el rastreador de almas de la derecha y úsalo para derrotar al demonio alado (o propínale un gancho). Recoge la piedra Loa, la ráfaga de energía y el muñeco. Cruza el agua y sal.

Mata al demonio serpiente y toma el tótem de muñecos. Salta el agua que sustrae energía y acciona los dos interruptores de los lados de la puerta interdimensional para que dejen de aparecer magos. Toma el tótem del muñeco y el rastreador de almas. Coloca la piedra en el altar y sube saltando por el nuevo pilar alto. Pulsa los interruptores para cerrar el portal interdimensional y mata al mago. Agarra la ráfaga de energía del tótem y sal por el Norte.

Liquida a los dos demonios serpiente, toma los muñecos del agua y rompe la estatua de cristal para cobrarte el **alma 1**. Mata a otro demonio serpiente y sube por la escalera del Noroeste. Cierra la puerta interdimensional y mata al mago. Salta al Este por la plataforma de cristal para recoger la piedra Loa. Tírate de vuelta abajo y sal por el Sur.

Pon la piedra Loa para crear el puente de cristal. Crúzalo, dale un gancho al demonio y cárgate al gusano. Toma la salud y los tótems de muñecos, ve al punto de control y sal.

Dispara al demonio serpiente y cruza saltando por las rocas ascendentes. Calcula cuándo saltar por la plataforma de cristal con pinchos a la estatua de vidrio. Despedázala y toma el muñeco. Vuelve a tierra y ve al Este, brincando por las dos rocas que suben. Cierra el portal, mata al mago y toma la salud del tótem. Salta a por el tótem del muñeco y luego arriba de todo para ir al Oeste en busca del **alma 2**.

Regresa al Este y avanza colgado del puente a por muñecos. Toma la explosión de energía y dispara al gusano. Mata al demonio serpiente de delante y cruza saltando por las plataformas de cristal evitando los pinchos. Avanza colgado mientras recoges muñecos. Toma la piedra Loa y tírate al Sur. Salta al Oeste por medio de la roca ascendente y sal.

Pon la piedra Loa en el altar para alzar más pilares. Mata al gusano y luego a otros dos. Salta al Norte usando los pilares y mata al demonio. Toma la ráfaga de energía y el tótem del muñeco, y luego la salud de encima de la roca ascendente. Salta a lo alto y da un brinco al Este por encima del hueco. Toma la ráfaga de energía y tírate a por el **alma 3** y los tótems de muñecos.

Sube otra vez saltando y sigue el saliente. Toma la ráfaga de energía del portal y ciérralo. Toma la piedra Loa y el tótem del muñeco y vuelve por el saliente a cargarte a otro demonio. Pon la piedra Loa, ve al punto de control y sal.

Mata al gusano y coge la ráfaga de energía, el muñeco y la salud. Sube por la escalera y salta a por el muñeco y la salud. Cierra la puerta interdimensional y mata al mago. Avanza colgado y balancéate hacia la escalera para subir por ella. Salta de vuelta al puente a por más muñecos antes de subir por la siguiente escalera.

¡Oh, oh! Cúbrete tras las rocas para evitar las bolas de fuego del bocarrón mientras recoges las ráfagas de energía y el rastreador de almas. Dispara hechizos a la estatua grande para destruirla y dejar al descubierto la piedra Loa. Métetela en el saco y tírate al fondo para usarla en el altar. Cruza la nueva salida.

Liquida al demonio, toma la salud y avanza al portal: ciérralo y pela al mago. Sube por la escalera del Este y salta al hueco a por la piedra Loa. Déjate caer, toma el tótem de muñecos, salta al puente y ve por el Norte al saliente. Mientras te defiendes de los magos, pon la piedra para crear el puente de cristal. Crúzalo y salta por las plataformas de cristal con pinchos para agenciarte el **alma 4**. Sube saltando por otras plataformas hacia el saliente superior (quizá necesites varios intentos). Empuja el canto rodado por el saliente para romper el suelo de cristal. Tírate por él para hallar el portal de salida.

N12 LIMBO: UNA ENCRUCIJADA

Toma la explosión infernal de la derecha, salta hacia arriba y rompe el punto de Tauro. Brinca por la nueva plataforma y dale al interruptor de la pirámide para bajar el puente. Tírate, mata al demonio de las bolas de fuego y abate a otro que hay sobre el puente antes de cruzarlo. Evita los pinchos para conseguir la explosión infernal y coge el tótem de muñecos.

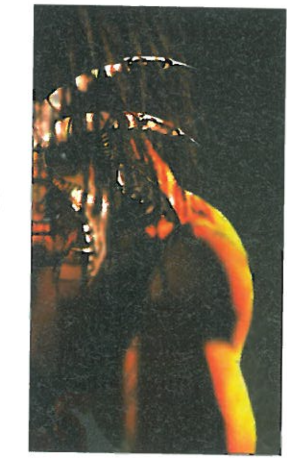
Usa el chorro para saltar al siguiente saliente. Toma los tótems de muñecos y propínale un gancho al pájaro antes de saltar. Toma otra explosión infernal del tótem y presta atención al pasar corriendo los pinchos. No te metas en el agua electrificada. Dispara al punto de Tauro y salta a la nueva plataforma: dispara al siguiente punto en busca de otra plataforma por la cual saltar. Sigue la pasarela, matando a otra avecilla. Toma el velo de llamas (Flame Shroud) y busca el punto de control.

Ve al Sur, pasado el pájaro, en pos de la piedra Loa. Vuelve por el Norte para vértelas con un cacho demonio usando el velo de llamas. Pon la piedra Loa en el altar para hacer girar la primera plataforma. Salta encima de ella y luego al Norte por medio del soporte cuando se giren, evitando el campo de fuerza verde. Salta de vuelta al Sur y al Este para matar al demonio y recoge el **alma 1**. Toma el rastreador de almas y la salud y salta al Oeste y al Norte por las plataformas.

Haz añicos el punto de cristal para obtener salud. Usa la escalera para subir a la izquierda y hacia arriba y llegar al altar. Déjate caer al foso y mata a los pájaros, saltando con el chorro para recoger la piedra Loa. Rompe los puntos de cristal en busca de explosiones infernales y muñecos. Sube para salir del foso, pon la piedra en el altar y usa el chorro para saltar a la plataforma a por salud. Salta por las plataformas rotatorias al saliente del Nordeste. Dale al interruptor para abrir la pirámide y cruza saltando hacia la plataforma a por el velo de llamas.

Salta al área rocosa y da un brinco al saliente inferior para recoger el **alma 2**. Sube por la escalera y mata a la bestia: usa el velo de llamas. Coge la explosión infernal y los muñecos de los puntos de cristal, y luego calcula cuándo saltar al Sur por la plataforma de pinchos. Mata a otro megademonio y tira por la pasarela para saltar a la siguiente sección.

Pulsa el interruptor para bajar la plataforma y dale al punto de control. Cárgate al demonio y golpea los tótems buscando la explosión infernal, el rastreador de almas y muñecos. Da un salto preciso a la plataforma de pinchos que hay al Oeste para darle al interruptor. Salta de





▼ Bocagrande ataca de nuevo, así que cúbrete tras las rocas. Dispara hechizos contra la estatua para destruirla y revelar la piedra Loa.



JEFE

N 13 JEFE PURITY

Hacen falta: 30 almas
Ponte a correr de inmediato por la parte externa del suelo (no por el agua, que resta energía) para recoger la explosión infernal y las ráfagas de fuego. Dirígete ahora hacia el centro y dispara rápidamente tus explosiones infernales contra Purity para que se dé a la fuga. Salta sobre el agua al claro para seguirla. Salta sobre las islas para recoger el velo de llamas y las explosiones infernales. Usa un velo de llamas y ve a darle un gancho a Purity. Cuando se parta en dos, agáchate y rebánale esa especie de cola para obtener salud. Sube ahora a la cabeza y endósale ahí explosiones infernales sin perder tiempo para destruirla (o bien usa el velo de llamas y un buen tajo).



▲ Cuando tengas los hechizos, ve directo a la batalla final.



▲ Usando un velo de llamas, métele un gancho a Purity para partirla en dos.



▲ Una vez que la hayas dejado sin cola, acaba con su cabeza a base de explosiones infernales.

vuelta y dispara a los puntos de Tauro del Sur para que baje otra plataforma. Dispara a otro demonio y salta por las plataformas rotatorias del Norte para darle al último interruptor y bajar el puente. Déjate caer, púlete a otro demonio y cruza el puente.

Mata al demonio y salta al primer disco. Salta enseguida por ellos antes de que vayan desapareciendo para llegar a la piedra Loa. Tírate por la parte trasera para hallar el rastreador de almas y la salud. Salta de regreso al otro lado de la esquina y hacia la escalera del Oeste. Sube y salta otra vez al disco: salta por ellos al Norte y luego al Oeste hasta el interruptor de la plataforma. Púlsalo, salta a la plataforma de los muñecos y vuelve abajo usando el cable. Salta al Sur mediante los discos para recoger el **alma 3**, la explosión infernal y el muñeco. Vuelve al Norte por la escalera y los discos para poner la piedra en el altar. Usa el chorro para saltar a la escalera y sube. Dispara al punto de Tauro y salta por medio del saliente rotatorio. Recoge la salud y salta al siguiente saliente para tocar el punto de control.

Salta rápido por las plataformas rotatorias para evitar el campo de fuerza verde. Mata a la bestia del otro lado. Recoge el velo de llamas y la explosión infernal de los puntos de cristal. Toma los muñecos de detrás de las escaleras antes de subir por ellas. Dale al interruptor para invocar al "pastor". Salta a su barco para emprender un viajecito.

Salta del barco cuando pare. Rompe los puntos de cristal para conseguir salud y la explosión infernal. Dale al interruptor de la pirámide para abrir las puertas de arriba. Ojo con la bestia liberada: mátala y recoge la explosión infernal y los muñecos de los huecos. Usa el chorro para saltar al saliente, mata a otra bestia que hay tras las puertas y luego a un demonio de bolas de fuego. Déjate caer para recoger muñecos, la explosión infernal y salud. Salta a la base de la estatua a por el **alma 4**. Salta otra vez afuera y sube por la escalera al saliente del principio. Mata a otro demonio de bolas de fuego y luego a uno más grande. Salta al disco y a la derecha, rodeando el soporte para llegar al portal de salida.



► Tienes que matar a todos los demonios y magos del patio del Este para que aparezca la piedra Loa.

N14 ENOCH: LAS RUINAS DE LA SANGRE

Toma las ráfagas de fuego de los tótems, cruza corriendo con tiento la puerta de los pinchos y destruye el nido de arañas y luego a la araña. Pilla la ráfaga de fuego y el muñeco de los tótems y ve al Este. Tira a la derecha y pela a la araña. Cárgate a la araña y agénciate los muñecos y la ráfaga de fuego de los tótems. Dale al interruptor para que los salientes del Oeste empiecen a deslizarse adentro y afuera. Sube por ellos, mata al demonio y échale el guante al ataque espiritual.

Sigue la pasarela mientras te vas cargando tótems para obtener muñecos y una ráfaga de fuego. Acciona el interruptor para hacer subir el ascensor y métete. Cuando baje, salta por el Norte hacia el **alma 1**. Vuelve al ascensor y hacia el interruptor. Púlsalo y salta al nuevo ascensor para subir. Salta al saliente alto y mata a la araña; recoge el anillo de la muerte, el muñeco y la ráfaga de fuego de los tótems.

Tírate por el lado Norte y recoge los muñecos y la ráfaga de fuego. Dispara a una serie de demonios. Rompe todas las urnas (menos la que hay al Sudeste, que contiene un mago) y tótems para conseguir muñecos, una ráfaga de fuego y un ataque espiritual. Sube por la escalera del Norte y luego por las escaleras de la izquierda. Para conseguir el **alma 2** (es complicado, así que quizá prefieras pasar de ella), tírate por el saliente del Norte y tira de vuelta al Sur para caer en el pilar. Repite la ruta hacia lo alto de las escaleras.

Destruye la pirámide y a la araña y toma la ráfaga de fuego. Salta por el Este a la plataforma móvil, luego por el Sur al saliente de la torre de las bolas de fuego y, por medio de otra plataforma móvil, al lado del Este. Toma el anillo de la muerte y dale al interruptor para abrir las puertas.

Tírate al Oeste y ve al Norte cruzando las puertas. Ojo al pasar corriendo el bloque corredizo y tocar el punto de control. Ve por el Oeste a la pared y abre el bloque de un tajo para adquirir el **alma 3**. Ve al Este, matando a otra araña. Al final, mata a todos los magos y demonios para cobrarte la piedra Loa. Regresa al altar para poner la piedra.

Ve al Este y sube por los salientes corredizos hasta arriba. Destruye el nido de arañas, a la araña y al demonio. Toma la ráfaga de fuego y el muñeco de los tótems. Avanza al Oeste a por otra ráfaga y cruza el puente, matando a otro arácnido. Dale al interruptor para activar el saliente corredizo, sube saltando por las escaleras y mata al mago y a los demonios. Dale al interruptor y sube las escaleras. Mata al demonio, toma el ataque espiritual del tótem y dale al interruptor. Calcula tus saltos para subir por los salientes corredizos: izquierdo, derecho y central.

Mata a los demonios de arriba y sube por la escalera del Sudoeste. Salta por el Sur a la escalera y sube para que la estatua cobre vida. Esquiva las bolas de fuego y responde con tus propios hechizos para destruirle la cabeza. Recoge el ataque espiritual, la ráfaga de fuego y el muñeco de los tótems. Salta al Norte para recoger la piedra Loa, luego otra vez al Sur y al Este para dar un brinco hacia el saliente del altar. Sitúa la piedra para abrir las puertas. Déjate caer y cruza para tocar el punto de control.

Mata a la araña y sube por las escaleras. No abras la urna (hay un mago); ve al Sur para destruir un nido y las arañas. Sigue al Sur y destruye el nido de arañas y a los magos; coge la piedra Loa (usa el transformador de lobo que hay al Norte). Vete al Noroeste e, ignorando la urna (hay una araña), sube por la escalera. No rompas aún los tótems: pon la piedra en el altar para alzar el puente. Mata a los magos y salta a las paredes por medio de los tótems para conseguir muñecos, una ráfaga de fuego y el **alma 4**.

Déjate caer y tira al Sur, matando a otro demonio en la zona del puente. Salta al Sur dejando atrás los bloques móviles y sube por la escalera de la izquierda. Toma el ataque espiritual y mata a más demonios. Salta por el Norte al saliente mediante los bloques. Toma el ataque espiritual y dale al interruptor para bajar el puente del Sur. Ve por él y acciona el interruptor para que te suban a la salida.

N15 CAINA: EL TEMPLO DE LA CUCHILLA

Pulsa el interruptor de la izquierda para apagar la cuchilla rotatoria. Gatea por debajo y salta encima de ella a por muñecos. Baja por las escaleras y corta las crisálidas de la derecha para obtener el rastreador de almas y el muñeco. Mata al mago. Salta por el Sur a las escaleras mediante el pilar y baja por ellas.

Cepíllate a las arañas y toma la crisálida con muñecos. Mata a los demonios serpiente y corta las crisálidas, pasada la primera cuchilla rotatoria, para conseguir muñecos y un rastreador de almas. Pulsa el interruptor para apagar la cuchilla, salta encima de ella y a la segunda cuchilla rotatoria para llegar al saliente. Mata al demonio bruja (unos cuantos ganchos van bien) y luego corta las crisálidas para conseguir un rastreador de almas, un ataque capturador, muñecos y una araña. Mata a esta última y pulsa el interruptor para que se derrumbe un pilar y forme unos peldaños en la lava. Tírate desde el rincón del



Nordeste a por el rastreador de almas. Mata a los demonios serpiente y salta por los escombros: haz un rodeo al Sur en busca del **alma 1** y ve a la entrada.

Salta al saliente por medio de la cuchilla. Secciona las crisálidas de la izquierda para obtener el velo de llamas, un muñeco y una araña. Vete al Sur y cárgate al mago. Recoge el velo de llamas y luego el ataque capturador del hueco de la izquierda. Dispara al demonio serpiente, usa el velo de llamas, encamínate al Este por la lava hacia la explosión de perdición y luego al Sur a por el ataque capturador. Salta al Sur y mata a los magos. Ve al Este y cárgate las crisálidas para conseguir el rastreador de almas, salud y muñecos. En el rincón del Este hay más salud y otro mago.

Sube a saltos por los salientes, evitando el chorro de vapor, para llegar a la plataforma móvil. Ve en ella al Norte y sube saltando por más salientes mientras esquivas los chorros de vapor. Salta al Este y mata a la araña y a los magos. Toma la explosión de perdición y el ataque capturador junto a la entrada del Sur. Ve al Norte y salta al saliente a por muñecos y el **alma 2** de la izquierda. Regresa a la entrada del Sur y sal.

Toca el punto de control y salta a la plataforma móvil. Agáchate cuando pase bajo la otra plataforma, salta a la entrada y sal.

Mata al demonio serpiente y a la bruja y recoge el **alma 3** de la lava. Pilla la explosión de perdición de la derecha y pulsa el interruptor de la izquierda para que caiga un pilar a la lava. Mata a los demonios serpiente y cruza por los escombros hacia el rincón del Sudeste. Pulsa el interruptor, salta a la plataforma móvil y luego al saliente superior por medio de la cuchilla rotatoria. Dispara a más demonios serpiente y abre las crisálidas en busca de explosiones de perdición, un ataque capturador y muñecos. Pulsa el interruptor del Norte para activar la plataforma móvil, salta a ella y esquiva los chorros de vapor. Salta al hueco del Oeste para salir.

Pulsa el interruptor derecho para activar la plataforma móvil. Salta encima y agáchate. Luego salta a la siguiente cuchilla y a la plataforma. Pulsa el interruptor par que caiga la plataforma y esquiva las cuchillas verticales. Cuando vuelva a subir, salta al saliente del Oeste. Mata a los magos y a la araña y toma la explosión de perdición del hueco. Tira para el Norte bajando por las escaleras, más allá de las cuchillas verticales. Salta a por la salud y luego al fragmento de pilar de la derecha. Salta en vertical y avanza colgado para balancearte hacia la entrada y salir.

Ábrete paso a través del cristal y toma la piedra Loa. Déjate caer y sal por el Sur. Pon la piedra en el altar y cárgate a la bruja de la derecha. Salta hacia allí para cobrar una vida extra y pulsa el interruptor. Salta por el Este a la plataforma redonda, más allá de la cuchilla vertical, en busca de muñecos y el **alma 4**.

Salta a la cuchilla rotatoria que sube y al saliente alto. Ve al Norte, dejando atrás las cuchillas verticales, a recoger los muñecos. Vete al Oeste y mata a la araña y al mago. Recoge el velo de llama y salta al Sur por los salientes inestables para hallar muñecos y salir por el portal.

N16 GEHENNA: LA ARMADA DE LOS MUERTOS

Toma los muñecos y las explosiones infernales de los barriles y vete al Oeste por las cajas para matar a los monstruos verdes. Dirígete al Sudeste y escaleras arriba, y luego al Nordeste a por la explosión infernal. Trepa por el cordaje y mata a otro monstruo verde. Salta a la plataforma rotatoria y hacia la siguiente sección. Dispara al barril junto a los chorros de vapor y salta allí para tomar la salud. Coge el barril de muñecos y baja en ascensor al Sur. Mata a los demonios grandes destruyendo las cajas para conseguir el ataque espiritual, la explosión infernal y el muñeco. Toma la explosión infernal y el muñeco del barril, tírate bajo el ascensor y abre el barril a por la explosión de perdición y el **alma 1**. Salta de vuelta arriba y al Oeste para llegar al ascensor. Sal de un salto al llegar arriba, propínale un gancho al monstruo y dispara a otro. Salta para tocar el punto de control y dispara a la cabeza del calamar monstruoso.

Deja que te absorba el orificio para llegar a lo alto del cobertizo y conseguir la salud y la explosión de perdición. Baja por las escaleras y dispara al monstruo de debajo. Toma la explosión infernal y el ataque espiritual de los barriles y baja de un salto a la siguiente sección. Salta al cordaje del mástil y trepa para hallar el **alma 2**. Déjate caer y mata a los monstruos. Toma el barril de muñecos y dale al cañón de arpones para disparar la cuerda.

Usa este cable para llegar al siguiente barco (A). Vence al demonio grande y toma la salud. Ve al Sudoeste por la puerta para encontrar la piedra Loa. Acciona el interruptor y vuelve por la puerta para freír al monstruo. Salta por los orificios y toca el punto de control.

Salta por las plataformas tambaleantes esquivando los escombros. Toma el muñeco y la explosión infernal y mata al calamar gigante de arriba procurando no destruir las cajas. Salta por las cajas para recoger el muñeco y el **alma 3**. Salta de vuelta al Sur y hacia arriba a por salud. Dispara a dos nuevos calamares arriba y luego al monstruo verde de debajo. Baja saltando al cañón de arpones y dale. Luego baja por el cable a la siguiente sección.

Toca el punto de control y toma la explosión infernal y el muñeco del barril. Ve al Este, disparando a las cajas para ayudar a destruir a varios demonios grandes.

Recoge el ataque espiritual, la explosión de perdición, la explosión infernal y el muñeco. Recoge otra explosión infernal y otra de perdición del barril y pulsa el interruptor. Mata a otro par de demonios al volver al Oeste. Deja que te absorba el orificio para llegar a la siguiente sección.

Toma la salud del barril y salta por las plataformas rotatorias evitando los escombros volantes. Salta al saliente sólido a por el muñeco y dale al interruptor. Cruza el ascensor de regreso al principio del nivel.

Toca el nuevo punto de control y deposita la piedra Loa en el altar para abrir las puertas. Cruza al otro lado para hallar otro altar y un interruptor: acciónalo para abrir la cubierta. Vuelve al Sur y tírate a por muñecos y el sello de Sadiki (Seal of Sadiki). Cruza la puerta y dale al interruptor para levantar el cañón de arpones. Toma la salud y los muñecos de los barriles y vuelve por el Norte. Mata a los calamares y sal por el Norte.



▲ **Escala por fuera del cordaje para llegar al arpón. Dispárale y baja por el cable hacia el otro mástil a por la última alma. Toma entonces el otro cable hacia la salida.**

Mata al demonio grande y sube por la escalera. Ve sobre el saliente móvil, moviéndote de lado para evitar el vapor de los orificios. Baja de un salto a la pasarela que hay a medio camino y síguela para que te absorba el conducto. Toma la piedra Loa y entra en el conducto absorbente. Dirígete al Norte por las puertas y sube de nuevo por la escalera. Esta vez, desplázate en el saliente móvil hasta el final para llegar a una salud y a la salida.

Vete por la izquierda a la cubierta y cruza las puertas del Norte. Pon la piedra Loa en el altar y vuelve afuera a subir por la nueva escalera. Pilla el barril de muñecos y trepa fuera del cordaje. Golpea el cañón de arpones y usa el cable para ir al siguiente mástil. Recoge el **alma 4**, déjate caer y golpea el cañón de arpones. Usa el cable para alcanzar el portal de salida.

JEFE

N 17 JEFE 4 SAMEDI

Hacen falta: 40 almas
Es el momento del choque final con el mismísimo Baron, y el muy cerdo es duro de pelar. Ponte a correr de inmediato para esquivar sus bolas de fuego. Golpea los puntos de Tauro para que aparezcan conjuros en los altares; observa que algunos puntos no aparecen hasta que no te has cargado otros. En particular, recuerda las ubicaciones del rastreador de almas (el punto que se mueve en vertical), la salud (movimiento lateral) y el escudo de sangre (se mueve erráticamente).

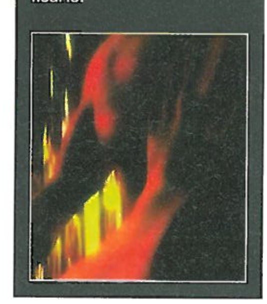
No dejes de moverte o cúbrete tras los pilares, contraatacando con rastreadores de almas. Sin embargo, si te alejas demasiado de él, se lanzará en una embestida: ten cuidado de que no te dé por el lado. Sigue golpeando los puntos para reponer tus hechizos y salud.

Estáte atento a las explosiones de perdición de Samedi cuando ande bajo de energía: ponte a cubierto. Una vez que le hayas reducido su barra de energía a cero, se repondrá y se convertirá en un demonio alado. Repite las mismas tácticas de antes para acabar con él.



GAME OVER

Por fin, Akuji tiene un feliz reencuentro con su esposa Kesho, quien sustituye mágicamente su corazón perdido antes de sacarle la cara (máscara) a besos. Si has logrado recoger las 52 almas del juego, verás una secuencia especial de bonificación donde la bella Kesho baila mientras Akuji caza un animal para sacrificarlo.



LIBRO DE RUTA

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

TOMB RAIDER II

— "Hay que ver cómo se tiene que ver una: ¡rebajada a una gama de baratillo!"

— Bueno, chica, no te pongas así, que además cinco billetes tampoco son ninguna nimiedad.

Está claro que a Lara se le han subido los humos, pero nosotros la queremos igual. Es joven y el éxito le ha venido de repente, ya se sabe. Pero nosotros mismos nos ocuparemos de quitarle esos aires de diva a lo largo de los dos partes en las que publicaremos la guía completa de su segunda aventura.



CONSEJO

Al igual que en el primer juego, a menudo Lara debe dar un salto largo desde el borde de una plataforma. Para hacerlo siempre bien, sólo has de andar poco a poco hacia el borde (aguantando R1) y dar un paso atrás (en modo normal de carrera). Ahora corre hacia delante y pulsa enseguida el salto para que Lara despegue desde el mismo borde.

LA GRAN MURALLA

Una vez que Lara se haya deslizado por las pendientes al interior de la cueva, dirígete a la piscina poco profunda del rincón. Sube a la roca de la izquierda y mira hacia abajo para disparar al tigre.

Corre por el camino hacia el rincón oscuro (allí no hay nada). Gira a la izquierda y da un salto en diagonal a la izquierda para llegar a la siguiente plataforma. Salta al camino adyacente y sigue por él. Sube a la plataforma del final, rueda y salta a la plataforma de encima del camino. (Ver Secreto 1.)

Sube a la roca de la izquierda y ve a la pared del fondo. Gira a la derecha y corre hacia la pared. Rueda y efectúa un salto largo para alcanzar la plataforma de enfrente. Desde aquí puedes girar a la derecha y subir a la sala.

Déjate caer por la trampilla del rincón para zambullirte en una piscina. Nada hacia las plataformas y sube las escaleras del rincón. Da un salto largo y agárrate a la plataforma de enfrente. Aúpate y dale al interruptor que hay allí para abrir la puerta. Crúzala para salir a lo alto de la gran muralla.

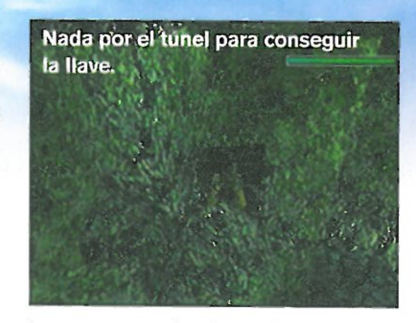
Muévete sin parar para abatir a los tres cuervos que te atacan. Deslízate por la pendiente para caer a la piscina de debajo. Bucea al interior del túnel oscuro para recoger la llave del cuartel de la guardia (Guardhouse Key).

Ten cuidado con el tigre al salir de la piscina: da una voltereta hacia atrás mientras le disparas. Ahora sube a las plataformas verdes junto a la pared que hay a la derecha de la piscina. Desde aquí sube de nuevo a la gran muralla. Usa la llave para abrir la puerta.

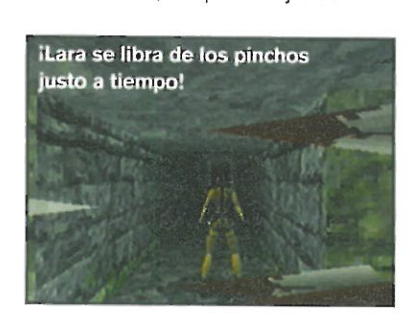
Dentro está bastante oscuro y el lugar está plagado de arañas, así que a disparar tocan. Sube por la escalera a la plataforma de encima y cárgate otra araña. Toma la llave oxidada (Rusty Key) y vuelve abajo. Usa la llave para abrir la puerta al final del corredor oscuro.

Crúzala y recorre el corredor cubierto de telarañas. Mata las arañas que caen (¡cuidado con una que tienes detrás!). Recoge la munición de escopeta y el botiquín grande que hay junto al esqueleto. Tira del bloque hacia fuera para revelar un corredor detrás. Enfílalo y deslízate por la pendiente.

En esta sala con piscina hay conductos a los lados, y al fondo te disparan dardos. La mejor forma de esquivarlos es agarrarte a la grieta de tu izquierda y usar las manos para desplazarte hasta el final de la derecha.


Nada por el túnel para conseguir la llave.

Déjate caer, nada enseguida y encarámate. Corre por las baldosas que se desploman (con pinchos debajo) y gira a la derecha. Un par de pedruscos empezarán a rodar hacia ti, así que no dejes de


¡Lara se libra de los pinchos justo a tiempo!

SECRETOS:



Secreto 1: Dragón de piedra
Está justo al lado del principio. Desde el saliente alto, gira a tu derecha y salta al saliente por encima del pequeño hueco.

Secreto 2: Dragón de jade
Está a la vista de todos, pero conseguirlo sin peligro no es tan fácil. El mejor método es moverte a la izquierda en el aire al saltar la última cuchilla del corredor precedente, de forma que caigas justo al lado del secreto. Recógelo de inmediato y cruza corriendo la salida antes de que te pillen los pinchos.

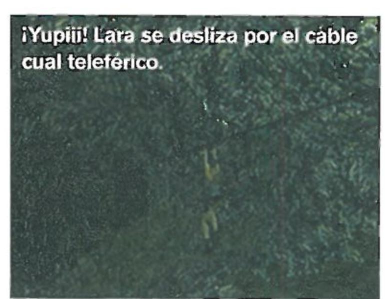
Secreto 3: Dragón de oro
Para este secreto —el más difícil con diferencia—, hace falta dar un rodeo arriesgado. En lugar de usar el cable (tras disparar a las arañas), ve justo a su derecha. Gírate, salta de espaldas, sujétate al saliente de arriba y tírate a la verde plataforma musgosa de debajo. Ahora agárrate a la grieta y desplázate a la derecha con las manos hasta que puedas subirte a la cueva. Dirígete a la izquierda a recoger las bengalas (y usa una si quieres). Sujétate a la escalera más cercana y sube por la derecha a por la del fondo. Ahora baja a la oscuridad (hay un buen trecho) hasta llegar al suelo. Sigue por el pasadizo a la izquierda y saldrás al fondo del valle. Cuando oigas las pisadas de un tiranosaurio rex, retírate al pasadizo para dispararle. Una vez muerto, avanza por el valle para recoger el dragón de oro del corredor del fondo. Ojo con un segundo T-Rex que aparece: dispárale refugiado en el corredor. Ahora sólo has de volver al pasadizo por donde entraste y subir por la escalera hasta arriba del todo. Al doblar la esquina sales de vuelta junto al cable.



correr y pasa de un brinco los pinchos del final.

Te deslizarás a una sala con un conjunto de pinchos corredizos. Da enseguida una voltereta a la izquierda (para conseguir la munición, si te atreves) y aúpate al corredor para que no te empalen; muévete también un poco para adelante para asegurarte de que los pinchos no te tocan.

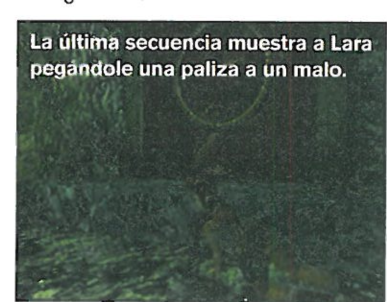
Ahora viene otra parte complicada. Arrímate a la pared de la derecha y corre sin parar hacia delante por las baldosas inestables, calculando con tiento cuándo saltar las tres cuchillas. Entras en una sala con más púas y el tentador dragón verde. (Ver Secreto 2.) Al salir, manténte


¡Yupiii! Lara se desliza por el cable cual teleférico.

en el lado derecho para evitar los pinchos que salen de la izquierda y corre hacia delante por las baldosas que ceden. Al final te deslizarás por una cuesta y caerás a una sala: ve enseguida a la izquierda y ponte en la baldosa inestable para caer por ella antes de que te toquen las púas.

Al final del corredor hay una cueva con dos grandes cuchillas circulares de lado a lado. Ve hacia delante para pillarte el botiquín pequeño antes de calcular cuándo pasar corriendo. Sales a una cueva grande con un precipicio de alivio a la derecha que da al valle oscuro de abajo. (Ver Secreto 3.) Dispara a las arañas que aparecen, toma las asas del cable y mantén pulsado X (para no caer) mientras pasas zumbando al otro extremo del valle. Cae sobre el saliente, pero estáte preparado para los dos tigres que saltan a por ti.

Una vez muertos, métete corriendo por el corredor que te lleva a la última sala. Dirígete sin más a la puerta grande para completar el nivel. Si conseguiste los tres secretos, te premiarán con un lanzagranadas.


La última secuencia muestra a Lara pegándole una paliza a un malo.

CANTO RODADO
CANTO RODADO
Botiquín grande
Araña
PINCHOS
Cartuchos escopeta
DARDOS
PAREDES CON PINCHOS
Araña
DERRUMBE
LLAVE 2
DERRUMBE
Balas automáticas
Araña
DERRUMBE
Cuervo

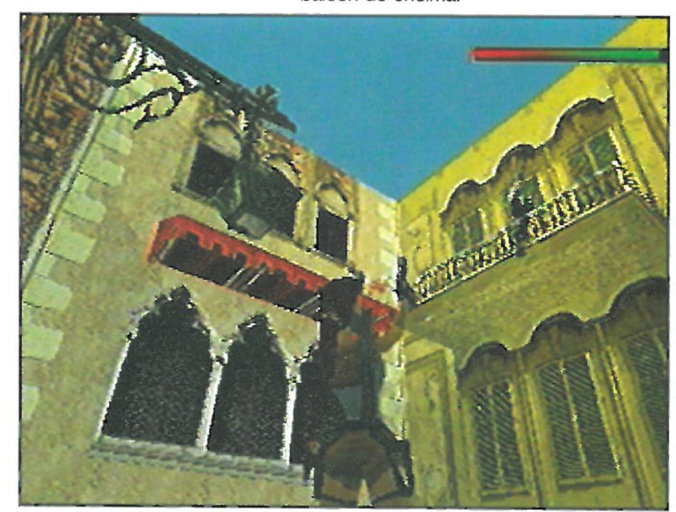
Esta zona es muy peligrosa (algo así como Ibiza en pleno agosto). No pares de correr por el suelo que se derrumba y salta por encima de las tres cuchillas.

DERRUMBE
CUCHILLAS
PAREDES CON PINCHOS
SECRETO 2
Tigre
DERRUMBE
LLAVE 1
Cable
PAREDES CON PINCHOS
DERRUMBE
CUCHILLAS
DERRUMBE
Interruptor/palanca
TRAMPILLA
SECRETO 1
Botiquín pequeño
PARED CON PINCHOS
SECRETO 3
INICIO
Tigre
T Rex
Tigre
FUEGO
FINAL

Lara empieza en una caverna grande.¡Ojo con el tigre! Levanta enseguida esas rocas y dispárale sin correr riesgos.

VENECIA: LOS CANALES

Desenfunda las pistolas y avanza por la callejuela estrecha, disparando al perro que hay justo al final. Mira a la derecha para apuntar a un pistolero que hay en el balcón de encima.



Lara apunta a un gángster en el balcón. El bribón tiene una llave que tendrás que subir a buscar.

Cuando ya sea historia, recorre el siguiente callejón y dispara al perro y al pistolero del final. Salta al canal y pasa a nado bajo las grandes puertas de delante para emerger en el cobertizo para botes. Sal del agua, sube al saliente de la derecha y pulsa el interruptor (3).

Nada otra vez por debajo de las puertas y sube al lado de enfrente. Entra en la cabaña a tu izquierda y recoge las bengalas. Pulsa el interruptor (1) para abrir la trampilla del techo. Sube por la escalera y tírate por la derecha. Pulsa el interruptor (2) de allí para abrir la siguiente trampilla de encima y sube por la escalera para salir al tejado. Sube a la ventana y dispárale a ella y a la de más allá. Sube al saliente de la ventana del fondo, salta al toldo rojo y luego al balcón del pistolero muerto. Toma la llave del cobertizo para botes (Boathouse Key, 1) y regresa a la ventana.

Dirígete a la derecha a través de la puerta y dispara al perro. Cruza el puente y pulsa el interruptor (4) para abrir una puerta bastante por encima del extremo izquierdo del canal. Para alcanzarla, vuelve por el puente y sube a la ventana de la sala adyacente. Rómpela y da un salto largo para asirte al toldo rojo de delante. Gira a la izquierda y salta por medio de los otros dos toldos para llegar al saliente de piedra. Sube a la entrada y pulsa el



interruptor (5) para abrir la puerta de debajo.

Salta de nuevo al canal y nada por debajo de la puerta de la izquierda para volver al cobertizo de botes. Sal del agua e inserta la llave (1) para abrir las puertas del cobertizo. Antes de subir a la lancha, encárgate del pistolero que ha aparecido junto a la cabaña de enfrente y agénciate sus pistolas automáticas.

Por fin puedes darte un garbeo en la lancha. Condúcela a la derecha y pasa por la puerta que abriste antes. Aquí está oscuro, así que más vale encender una bengala. (Ver Secreto 1.) Ve al final del pasadizo y gira a la derecha para tirarte por la cascada. (Ver Secreto 2.) Gira a la derecha para entrar en una sala grande con montones de pilares. Lleva el bote al

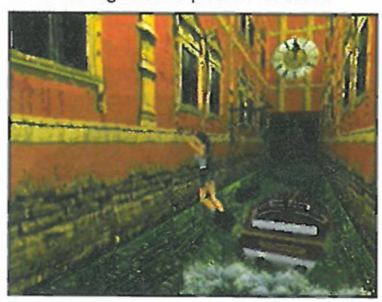


rincón del fondo a la izquierda y hacia delante, en dirección a una puerta muy grande.

Déjalo aquí (en la esclusa) y vuelve nadando al muelle de madera que hay cerca. Sal del agua y atraviesa la ventana para disparar al pistolero de dentro. Dale al interruptor (6) para manipular la esclusa, sal y sube por la escalera para ver tu bote alzado al otro lado. Tírate al agua y tira de la palanca (7) para abrir las puertas.

Sube a la lancha, ponte en marcha y dirígete a la izquierda. A la vuelta de la esquina, para y salta al muelle de la derecha. Súbete a la caja y salta para agarrarte al toldo de enfrente. Saca las pistolas, salta desde el borde al puente y da enseguida una voltereta hacia atrás para caer al toldo y disparar al gángster y a su chucho. Salta al puente y dispara al pistolero que hay a lo lejos en el canal de la izquierda. Recoge el botiquín grande y encamínate a la derecha a matar al pistolero del patio. Hazte con la llave de acero (Steel Key, 2) y úsala para abrir la puerta cercana. Tírate por el portillo y dale al interruptor (8) para abrir una de las puertas que da a una sección estrecha del canal.

Sube otra vez y dispara al pistolero mientras regresas al puente. Tírate al



canal, vuelve al bote y ábrete paso por entre las góndolas. Lo siguiente es complicado, así que mejor graba tu posición. Debes ir a máxima velocidad hacia la puerta que tiene el reloj encima y saltar antes de que tu bote toque las minas que hay allí. Si no pasa nada, pruébalo otra vez, saltando un poquito más tarde.

Ahora ya sabes para qué sirve el segundo bote, así que súbete a él y llévalo de vuelta hasta pasada la esclusa. A la vuelta de la siguiente esquina hay un pistolero, así que dispónte a saltar y a dispararle. De nuevo en el bote, sigue adelante (más allá del giro a la derecha) hasta el final de esta sección y doblando la esquina de la derecha. Ábrete paso a través de las góndolas y salta al muelle. Cárgate al gángster y cruza la puerta. Dispara a las ratas y dale al interruptor (9) para abrir una puerta en algún otro lugar del nivel.

Otra vez en el bote, gira y enfila el canal angosto a tu izquierda. Gira a la izquierda al llegar al final y salta al muelle donde hay la puerta que acabas de abrir. Dentro encontrarás la llave de hierro (Iron Key, 3) en la parte poco profunda. Sube por el agujero y echa a rodar para matar al gángster y a su perro. Dale al interruptor para abrir la puerta superior, pero estáte al tanto con otro pistolero que hay debajo. Si recibiste el lanzagranadas tras el primer nivel, da un paso atrás y dispara una ahí abajo; si no, tírate y dispárale.



CONSEJO

CACHEANDO, QUE ES GERUNDIO

La mayoría de tipos malos llevan algo útil, así que siempre vale la pena registrar sus cadáveres en busca de objetos. Éstos suelen hallarse cerca de sus pies.

SECRETOS:

Secreto 1: Dragón de piedra
Justo al cruzar la entrada, hay un muelle a la derecha. Ve allí dando un salto desde el bote y sube al pequeño corredor, donde encontrarás el secreto y más bengalas.

Secreto 2: Dragón de oro
No muy lejos del primer secreto hay otro. Tras llevar el bote a la catarata, salta a la piscina de debajo para dar con el dragón de oro.

Secreto 3: Dragón de jade
Salta del bote y sube por la rampa larga. Rompe la ventana para entrar en la sala del puente, donde te aguarda el secreto.



En el nivel veneciano Lara se pasea por ahí a bordo de una lancha. De hecho, hay dos: una hace falta para volar las minas que hay cerca de la salida.

Ahora desanda todo el camino hasta el muelle en el que hallaste la segunda lancha (recoge los cartuchos de M16 del malo muerto). Usa la llave (3) para abrir la puerta de allí. Mata al gángster de dentro y dale al interruptor para abrir la otra puerta que da a la sección del canal estrecho, abriendo un bonito atajo.


Dale al interruptor para acceder a un atajo.

De nuevo en el bote, vuelve más allá de donde diste con la llave de hierro y dobla la esquina. Junto a la siguiente esquina hay una entrada a la derecha. Sal de un salto, nada por la puerta y dispara al pistolero desde la parte poco profunda de la izquierda.

Vuelve ahora con la lancha hacia la rampa ancha, de forma que quede de cara a la larga rampa de madera. (Ver Secreto 3.) Pulsa el interruptor de la sala y se abrirán las puertas de salida del nivel (las del reloj de encima). No obstante, has de salir antes de que el reloj toque las trece horas. La buena noticia es que el tiempo no empieza hasta que dejas la sala. Ve por la rampa ancha para saltar al bote y ve a todo trapo por la rampa larga para pasar volando al otro lado del puente a través de las ventanas.

Aminora para tomar la curva a la izquierda que hay al final y tuerce enseguida a la derecha para enfilar el atajo estrecho que abriste. Ve por la derecha al final y acelera hacia esa salida antes de que se cierre.

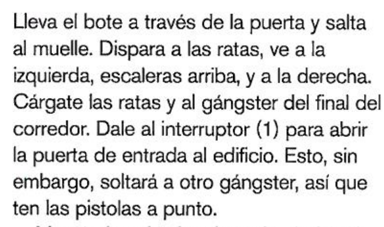
EL ESCONDRIJO DE BARTOLI



CONSEJO

EL FLASH DE LARA
Procura reservar las bengalas para las partes realmente oscuras donde haya que ver un interruptor o algo. Si te quedas sin bengalas, prueba a disparar las pistolas de Lara para iluminar las inmediaciones.

En cuanto cruces la puerta principal, un gángster te dispara desde el balcón. Devuélvele el plomo, Lara.



Lleva el bote a través de la puerta y salta al muelle. Dispara a las ratas, ve a la izquierda, escaleras arriba, y a la derecha. Cárgate las ratas y al gángster del final del corredor. Dale al interruptor (1) para abrir la puerta de entrada al edificio. Esto, sin embargo, soltará a otro gángster, así que ten las pistolas a punto.

Mantén las pistolas desenfundadas al entrar: hay un gángster en el balcón de la derecha y otro en el rincón del fondo a la derecha.



Cuando te los hayas pulido, dirígete a la izquierda de la sala y rompe las ventanas. Liquida a los perros que aparecen y ve a través de la ventana a encontrar algunos objetos. Vuelve a la sala grande y manténte a la derecha mientras calculas el momento idóneo de pasar corriendo cada una de las tres estatuas con espadas del corredor. Al final hay una sala oscura: enciende una bengala y pulsa el interruptor (2) para abrir otra puerta sobre el canal.

De nuevo en la sala grande, salta y aúpate al extremo elevado del bloque inclinado; cuando empieces a deslizarte, salta y sujétate a la plataforma de madera de enfrente. Ve por la derecha al saliente y empuja dos veces el bloque. Desde aquí, da un salto largo para caer al balcón. Sube a la derecha mediante las escaleras para llegar al balcón de fuera.

Elimina al pistolero que sale en el balcón de tu derecha. Ahora efectúa un salto largo desde el extremo abierto del balcón para deslizarte por el toldo rojo y agárrate al borde. Desplázate a la izquierda con las manos, aúpate y salta de espaldas para caer en el balcón de delante. Da un salto largo para asirte a la pequeña plataforma a tu izquierda y luego al toldo de enfrente. Por último, salta y agárrate para deslizarte a través de la entrada abierta.

Silencia a los dos perros y ve al piso de arriba. Cruza la entrada y mata al pistolero de la sala. (Ver Secreto 1.) Rompe la ventana y acaba con el gángster del balcón largo. Ve a la derecha y rompe la siguiente ventana, gírate y salta de vuelta a la sala para poder disparar al gángster que aparece en el balcón. Por la puerta vienen otro gángster y su perro, así que cárgatelos. Luego empuja dos veces el bloque de la chimenea.

Sube al bloque y ve luego por la izquierda al corredor, matando ratas. En vez de deslizarte por la pendiente, más allá de las cuchillas, hay un método mejor. Camina hasta el borde de la pendiente, da un pasito a la derecha y salta adelante, girando a la derecha para caer al agua. Ahora viene otra parte chunga: pasar los fuegos. Con la espalda contra la pared, corre hacia delante y salta desde el borde de la sección de madera (momento en el que se extinguen los fuegos). Luego da de inmediato un salto corto, seguido de uno largo, para llegar sano y salvo al final.

Cuando se abra la puerta, prepárate a disparar a un gángster y a dos perros. Tírate a la sala y usa el bloque inclinado más cercano para saltar a la lámpara de araña más baja. Súbete. Realiza un salto largo para asirte a la del medio. Aúpate, gira a la derecha y da un salto largo a la plataforma del interruptor (3). Acciónalo para abrir el cuadro a la derecha de la chimenea.

Salta para atrás para sujetarte a la lámpara del medio y da luego un salto largo para asirte a la más alta. Aúpate y vuelve a saltar para arriba a fin de encaramarte a la sección de madera. Mata las ratas mientras vas a la derecha. Agárrate a la viga alta y desplázate a la derecha para auparte.

Desde aquí, salta a la sección de madera de enfrente. Prepárate a disparar al gángster que sale de la sección de ladrillos. Salta hacia delante desde la pared de ladrillos para caer en la viga alta. Dale al interruptor (4) para invertir la posición de las lámparas de araña. Salta otra vez a los ladrillos y déjate caer a la que ahora es la lámpara más alta. Salta mediante la lámpara del medio a la que ahora está más baja. Desde aquí puedes dar un salto largo para agarrarte al saliente del cuadro. Aúpate a tomar la llave de la biblioteca (Library Key, 1) que hay allí.

Salta ahora de vuelta a la lámpara baja y efectúa saltos largos y agarrones hacia la más alta. Gírate hacia la ventana, da un salto largo y agárrate para caer en la plataforma del interruptor (7). Púlsalo para abrir la trampilla de detrás de la chimenea. Pasa por la ventana y ve a la derecha por el saliente. Al final, sujétate al borde y déjate caer por la trampilla abierta a la piscina de debajo. (Ver Secreto 2.)

Sal del agua junto a las puertas y usa la llave (1) para abrirlas. Al entrar en la biblioteca, dispara al gángster y ve recto por las puertas de enfrente. Sigue el camino que rodea las estanterías y sube a la del fondo. Desde aquí, cárgate las ratas antes de saltar al otro lado. Acciona el interruptor (6) para abrir las puertas que había en la primera sala.

Regresa, dispara al gángster y entra en la nueva sala. Sube a la estantería izquierda, salta al saliente de enfrente y súbete a la estantería de la izquierda para llegar a lo más alto. Dispara a la ventana y salta en diagonal hacia la repisa. Gírate y deslízate de espaldas por la pendiente para asirte al borde. Ahora encarámate y salta hacia atrás para llegar al balcón de enfrente. Desde aquí, da un salto largo al tejado de enfrente y salta a la pared de la derecha.

Para conseguir las Uzis, gira a la derecha y ve al extremo inclinado y blanco de la pared. Luego da un salto largo sobre el canal para agarrarte a la parte más baja del tejado de la cabaña. Ponte justo a la izquierda de la chimenea del fondo y da un salto largo para caer en medio de la pared de debajo de la arcada. Tírate por el otro lado hacia las aguas poco profundas para hacerte con la Uzis. Sube por la escalera para salir otra vez afuera.

Ve al interior de la cabaña y dispara al gángster, luego toma la llave del detonador (Detonator Key). Una vez fuera, nada hacia la puerta de la pared. Cuando te encarames, aparecerá un pistolero: dale ración de Uzi y continúa. Rompe la ventana para volver a entrar en la biblioteca. Ve





CONSEJO

LA VERTICAL
¿Sabías que, al igual que en el juego original, Lara puede realizar la vertical con un estilo impecable? Aguanta R1 cuando se aúpa a un saliente y verás el garbo que se gasta. No sirve para nada, pero ¡qué vista más agradable para unos ojos doloridos!

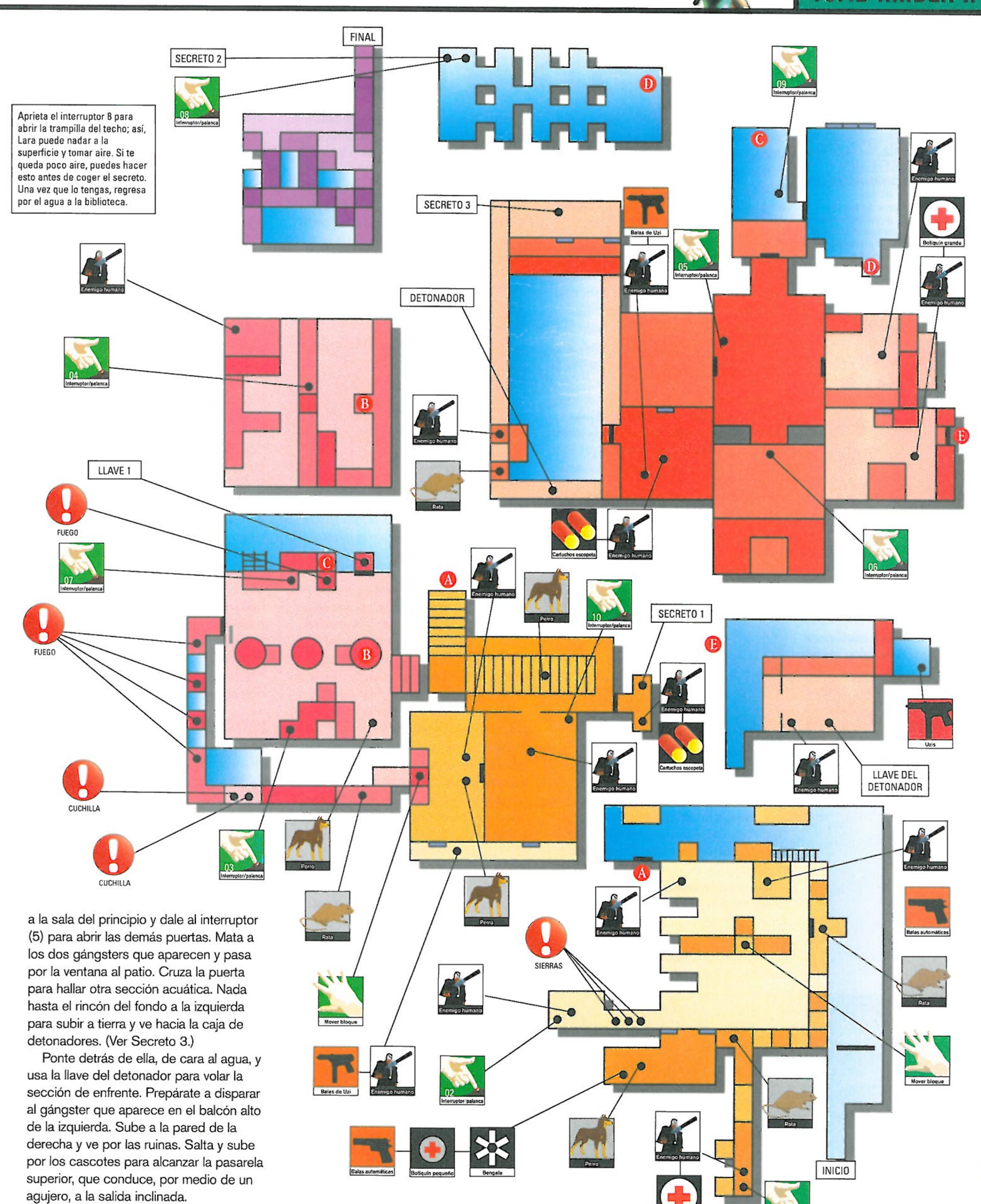


SECRETOS:

Secreto 1: Dragón de piedra
Desde la entrada de la sala, gira a la izquierda y ve hacia la esquina. Justo antes de llegar, hay un interruptor (10) oculto en la pared. Acciónalo para abrir la puerta que hay en lo alto de las escaleras. Cruza para llegar al balcón en el que está el gángster al que disparaste antes y el primer secreto.

Secreto 2: Dragón de oro
Tira de la palanca (9) para abrir la puerta cercana. Nada hacia delante, sal a encender una bengala y nada hacia abajo y a la derecha. Ábrete paso más allá de los pilares y por los agujeros que hay al final. En el rincón del fondo a la derecha hallarás el dragón de oro. Pronto empezará a quedarte sin aire, así que tira de la palanca cercana (8) para abrir una trampilla encima. Nada hacia arriba (adonde están los fuegos) para tomar aire. Vuelve abajo, pilla las granadas del otro rincón y vuelve por el túnel a la piscina del principio.

Secreto 3: Dragón de jade
Antes de usar la llave del detonador, sube a la pared de la derecha y ve al otro extremo del agua. Sube hasta el tejado y pasa por la ventana para dar con el último secreto.



a la sala del principio y dale al interruptor (5) para abrir las demás puertas. Mata a los dos gángsters que aparecen y pasa por la ventana al patio. Cruza la puerta para hallar otra sección acuática. Nada hasta el rincón del fondo a la izquierda para subir a tierra y ve hacia la caja de detonadores. (Ver Secreto 3.)

Ponte detrás de ella, de cara al agua, y usa la llave del detonador para volar la sección de enfrente. Prepárate a disparar al gángster que aparece en el balcón alto de la izquierda. Sube a la pared de la derecha y ve por las ruinas. Salta y sube por los cascotes para alcanzar la pasarela superior, que conduce, por medio de un agujero, a la salida inclinada.

EL TEATRO DE LA ÓPERA



CONSEJO

NENA DE AGUA

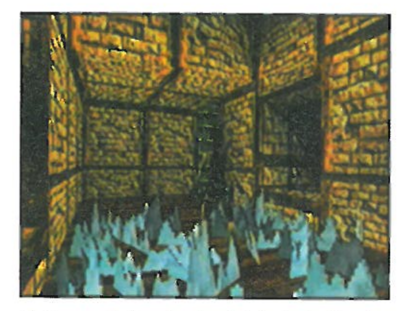
Puede que Lara tenga un buen par de pulmones, pero sólo puede permanecer bajo el agua durante un tiempo limitado. Así que cuando vayas nadando, no pierdas de vista el indicador de oxígeno. Si anda bajo, nada a la superficie a recuperar el aliento. Si el aire de Lara se agota, su barra de energía bajará más rápido que la bolsa de Hang Seng.

Salta al saliente de ladrillos de la derecha para poder abatir al gángster de debajo. Tírate al agua y nada hasta el rincón que hay delante a la izquierda. Sube por la primera escalera y al saliente de detrás de ti para darle al interruptor (1).

Sube por la segunda escalera al saliente superior y da un salto largo sobre el canal hacia el saliente blanco. Desde aquí da un salto largo para sujetarte al saliente de la caja oscilante. Esquivando dicha caja, da un salto largo y agárrate sobre el canal para caer a través de la trampilla que acabas de abrir en el tejado de enfrente.

Mata al gángster de dentro y recoge la llave decorada (Ornate Key, 1) de cerca de la entrada. Ve escaleras arriba y dispara a otro gángster antes de salir por la puerta para ir a parar al saliente del interruptor.

Retorna al saliente de la caja oscilante y luego al saliente pequeño, como al principio. Desplázate a la izquierda con las manos por el tejado adyacente para dejarte caer a otro saliente pequeño.



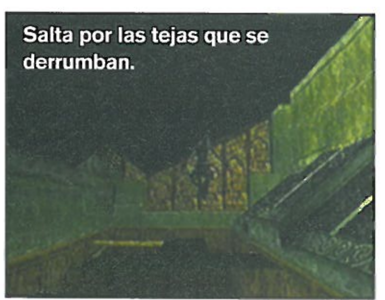
Esto parece el suelo de nuestra Redacción después de las fiestecitas que organizamos al cierre de cada número (sólo faltan los vómitos). Esto es mortal, pero puedes conseguir que Lara lo supere sana y salva manteniendo apretado el botón R1.

Salta por la izquierda al tejado inclinado y agárrate a la repisa de la ventana. Rómpela, camina al interior de la sala y pasa también poco a poco por entre los cristales para alcanzar la escalera.

Sube hacia las escaleras oscuras y usa la llave (1) para abrir la puerta del final. Da la vuelta y sube por la escalera para llegar al saliente.

Parte complicada a la vista. Da un salto largo hacia el grupo de tres plataformas inestables (el segundo desde la derecha) y luego otro al siguiente trío, y después desde el borde para asirte al saliente de enfrente.

Aúpate, dirígete a la derecha y sube al corredor. Gira a la derecha llegado al final para ver el tejado del teatro de la ópera. Dispara al gángster, gírate, déjate caer, agárrate al saliente y vuelve a



Salta por las tejas que se derrumban.

auparte de inmediato. Esto atraerá a otro gángster y a su perro. Dispárales desde el saliente y salta al tejado. Da un rodeo corriendo hacia la izquierda y mata a los dos gángsters. ¿Ves esa caja oscilante en el rincón del fondo? Da un salto largo desde el rincón cercano del tejado para asirte al saliente que hay a su izquierda. Encarámate y tírate a la sala oscura. Enciende una bengala y pulsa el interruptor (2) para abrir la trampilla que hay en el tejado del teatro de la ópera. Mata a los dos nuevos gángsters desde el saliente de la caja y tírate por la trampilla.

Dale al interruptor (3) de la izquierda para abrir la puerta de la izquierda. Pasa por ella y baja corriendo por la pendiente, subiendo al saliente de la izquierda para evitar los cantos rodados. Pulsa el interruptor (5) para cerrar la puerta, lo cual te permite subir a la izquierda desde ahí para llegar al interior del teatro de la ópera.

Esquivando el saco de arena de enfrente, dispara al pistolero que aparece en la izquierda y dirígete por la derecha a las puertas dobles. Elimina al gángster y al perro. Corre al agujero que da al nivel inferior y dispara hacia abajo al gángster y a los perros. Déjate caer al suelo sin peligro y vete a la pared trasera del teatro. Usa la caja para subir a las plataformas del primer piso y dirígete al rincón, hacia el hueco grande. Desde aquí salta y agárrate al saliente para auparte al segundo piso, donde puedes pegarle un tiro al gángster ese.

Tírate al suelo sin peligro y corre por el lado de la piscina para atraer los pedruscos de la pared trasera. Vadea por el agua y dispara al pistolero del escenario. Usa la caja para subir al escenario. Mata al gángster y al perro y dirígete luego por la izquierda a una sala con un interruptor (9). Acciónalo para abrir una puerta alta al otro lado del escenario. Corre allí y liquida a esos puercos de gángsters.

Sube a la puerta abierta, camina por entre el cristal y junto al tablón elevado. Da un salto largo al medio de la grieta y desplázate a la izquierda para encaramarte al saliente. Dale al interruptor (10) para hacer bajar el tablón. Da un salto largo para volver a la pasarela, con cuidado de no dar contra los cristales. Cruza el tablón bajado y da un salto largo desde el extremo de la pasarela para sujetarte al tablón del rincón izquierdo.

Aúpate y sube al saliente de ladrillos. Gírate, métele una bala a la rata de enfrente, y da un salto largo para asirte al saliente alto. Calcula cuándo saltar para pasar el primer saco de arena oscilante; el segundo, a la izquierda, puedes evitarlo sin peligro alguno. Pulsa el interruptor (11) para dejar caer un saco de arena a través de la trampilla del escenario. Para tirarte por ella, deslízate hacia atrás por el centro de la pendiente, agárrate al borde, aúpate y salta de espaldas.

Caerás en una piscina de agua oscura: enciende una bengala. Pasa vadeando por la entrada de la izquierda, gira a la izquierda para nadar escaleras abajo y saldrás a una sala con un interruptor (12) junto a la parte poco profunda de la izquierda. Acciónalo para abrir una puerta en el segundo piso. (Ver Secreto 1.) Vuelve por la derecha y por la entrada y luego dirígete a la izquierda a través del amplio hueco para salir en una sala con una escalera. Recoge la caja de transmisión (Relay Box) que hay al fondo y sube por la puerta abierta.



Introduce la caja de transmisión para que el ascensor vuelva a funcionar.

Sube de nuevo al tercer piso y ve por la derecha al pasadizo del rincón opuesto. Mata a los perros e inserta la caja de transmisión en el panel roto junto al ascensor para que funcione. Pulsa el

SECRETOS:

Secreto 1: Dragón de piedra

Frente al interruptor hay un túnel que conduce al primer secreto, así que nada por él.

Secreto 2: Dragón de oro

En lugar de subir al ascensor, deja que se cierren las puertas. Tírate al tejado cuando pase, gira a la derecha y salta adelante para asirte a la escalera. Sube y anda despacio entre los cristales para recoger el secreto. Ve a la izquierda a darle al interruptor (18), que abre la puerta del siguiente hueco. Cruza para salir de vuelta a la tercera planta y regresa al ascensor.

Secreto 3: Dragón de jade

Tan sólo salta hacia delante y sujétate al saliente más alto. Aúpate, recoge el secreto (cuidado con el ventilador de detrás) y cuélgate-suéltate para volver abajo.



Tercera planta

TARJETA DE CIRCUITOS
Enemigo humano
Botiquín pequeño
Perro
Rata
FUSIBLES
ASCENSOR
SACO DE ARENA
Enemigo humano
Perro
06 Interruptor/palanca
14 Interruptor/palanca
PIEDRAS
05 Interruptor/palanca
Botiquín pequeño

El tejado

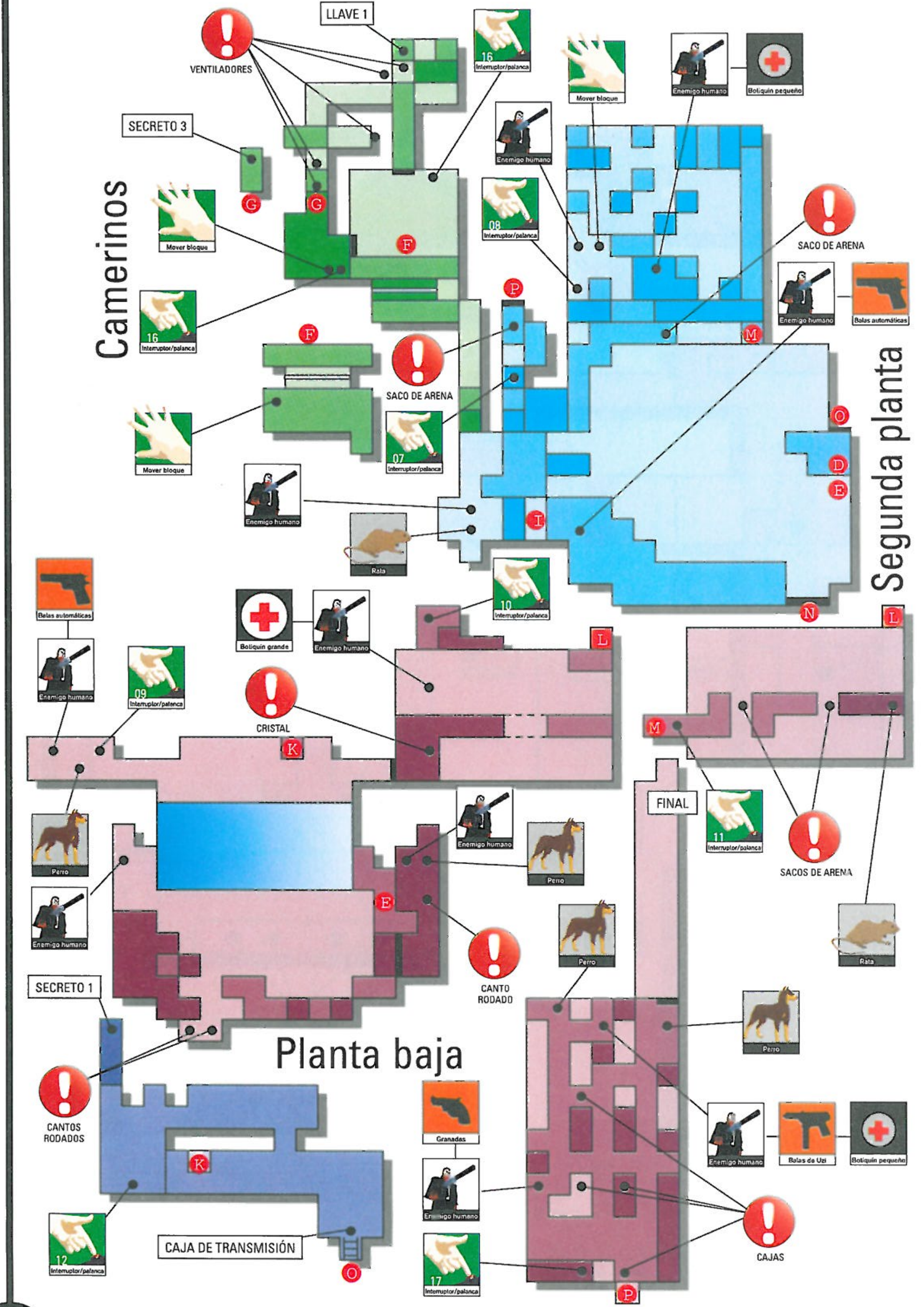
Cartuchos escopeta
Enemigo humano
Perro
Enemigo humano
DERRUMBE
13 Interruptor/palanca
18 Interruptor/palanca
Enemigo humano
Botiquín grande
Cartuchos escopeta
Enemigo humano
Balas automáticas
SECRETO 2
Enemigo humano
Cartuchos escopeta
Cartuchos escopeta
Enemigo humano
CRISTAL
Botiquín pequeño
Enemigo humano
Enemigo humano
LLAVE 1
03 Interruptor/palanca
04 Interruptor/palanca
Enemigo humano
CRISTAL
CAJA
01 Interruptor/palanca
02 Interruptor/palanca
CRISTAL
CAJA
INICIO
Enemigo humano
Pistolas automátic

La Ópera es un nivel gigantesco con muchos pisos y áreas secretas para explorar. Por cierto, no puedes conseguir el Secreto 2 tirándote al hoyo del cristal, sino que tienes que subir por el ascensor.

La sección de los ventiladores es dificililla. Tienes que saltar hacia atrás por encima de un par de ellos; si saltas hacia delante, las piernas de Lara serán cortadas en rodajas. No te olvides de coger el secreto que hay por el camino.

interruptor (6) y se abrirán las puertas. (Ver Secreto 2.)

Entra en él para que te baje a la sala grande que hay bajo las baldosas inestables que cruzaste antes. Dales plomo a los dos pistoleros y pulsa el interruptor (13), pero no subas al ascensor. Una vez que haya subido, entra en la piscina que hay al fondo del hueco del ascensor. Nada hacia la izquierda y ve escaleras arriba para dar con la tarjeta de circuitos (Circuit Panel). Nada de nuevo escaleras abajo y a través de la entrada de enfrente para entrar en una sala con una palanca (14) en el rincón. Tira de ella para abrir la puerta de la jaula a la derecha y nada por ahí para salir a la superficie.



Sal a tierra y mata la rata, luego gírate y salta para asirte al saliente. Aúpate, rueda y desenfunda para disparar al gángster de arriba. Salta y agárrate al saliente alto y aúpate al pasadizo del segundo piso.

Elimina a rata y perro, recorre el pasadizo y rompe la ventana. Crúzala y cuélgate-suéltate al camerino. Pulsa el interruptor (15) para abrir la puerta. Otra parte que tiene tela: deslízate por la pendiente y salta desde el extremo para no tocar el ventilador y agarrarte al saliente. Aúpate y recoge la llave decorada (2).

Gira a la derecha y sube por los bloques del rincón. Salta a la pendiente y luego al pasadizo de enfrente. Cárgate la rata y ve al borde para saltar el hueco. Gírate y salta de espaldas desde el borde al saliente superior. Repite este truco con el siguiente ventilador. (Ver Secreto 3.) Entra en la sala de la caja y tira de ella para poner un interruptor (16) al descubierto. Púlsalo para abrir la puerta.

Empuja la caja por la entrada para meterla en el camerino. Súbete a ella y rompe las ventanas inferiores. Cruza y empuja el bloque de allí contra el primero. Desde la repisa, salta, agárrate a la caja de arriba del todo y aúpate. Dispara al gángster de arriba, sube a la ventana superior y crúzala.

Vuelve por el pasadizo y salta hacia arriba para asirte al saliente alto que conduce al segundo piso. Usa la llave (2) para abrir la puerta, volviendo a la trampa del pedrusco del principio. Pasa de un salto y pulsa el interruptor (5) para reabrir la puerta que da al tejado. Sube a la sala de los dos interruptores. Inserta la tarjeta de circuitos en el panel junto a la puerta de la jaula para activar el interruptor (4) derecho. Acciónalo para alzar la cortina del fondo del escenario.

Baja al escenario y quítale las penas al gángster. Ve por la entrada revelada y mata a los gángsters y al perro (es mejor retirarse a la piscina). En la sala por la que vinieron, tira dos veces de la caja (ver mapa) y enfila el pasadizo para pulsar el interruptor (8) con el que volver a bajar el telón del escenario. Retorna a la sala y sube a las cajas para llegar a la entrada alta que da a un saliente blanco. Ve por la derecha al balcón y dispara al gángster que sale debajo de ti.

Déjate caer a la sección de madera de la derecha. Salta el agujero para agarrarte al saliente alto y aúpate para entrar en una sala con un saco de arena oscilante. Dale al interruptor (7) para abrir la puerta del fondo. Salta a la pendiente de la derecha y calcula bien para

pasar corriendo el saco de arena. Gírate, cuélgate bajo la caja oscilante y aúpate de inmediato. Gírate y dispara hacia abajo a Bartoli, que va armado con dos pistolas.

Déjate caer para matar a perros y gángsters y recoge luego las granadas de Bartoli (y el lanzagranadas, si no tienes). Sube a la caja baja de cerca del final, gira a la derecha y encarámate. Gira a la derecha, salta a la siguiente pila y encarámate a la parte alta. Da un paso lateral y calcula cuándo dar un salto largo hacia delante para pasar la caja oscilante. Gira a la derecha y salta a la pila en forma de L. Desde el borde de enfrente, gira a la izquierda y da un salto largo a la caja de cerca de la entrada. Pulsa el interruptor (17) para abrir la última puerta, pero desenfunda las pistolas para ocuparte de otro gángster. Tírate y cruza la puerta para hallar una pasarela al hidroavión. Entra en él para completar el nivel.

continuará...

En el número 8 de *PlanetStation* seguiremos acompañando a Lara en la segunda parte de nuestra guía de *Tomb Raider II*.

¡NO FALTES A LA CITA!


Introduce la tarjeta de circuitos para activar el interruptor.

SÍMBOLOS DE LOS MAPAS

¡Peligro!
Trampa o muerte rápida a la vista.



Cargador automático
Munición para tus armas. ¡Importante!



Pistola automática
Un arma crucial; potencia el disparo.

Pistolas automátic.

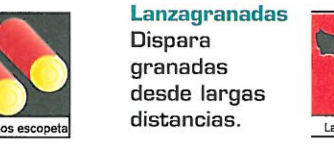
Barracuda
Enemigo acuático peligroso.



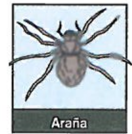
Buceador
Ataca en las secciones de las plataformas.



Cartuchos de escopeta
Munición esencial para tu escopeta.



Arañas
Difíciles de ver, pero ¡muy venenosas!



Yeti
Atácale en los niveles de nieve.



Perros
Al loro con estos animalitos.



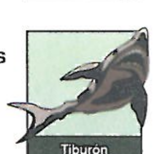
Águilas
Descienden desde las alturas.



Anguilas
Atacan en las secciones acuáticas.

Anguila

Tiburón
Aléjate de ellos bajo el agua.



Bengalas
Úsalas para ver en la oscuridad.



Lanzagranadas
Dispara granadas desde largas distancias.

Interruptor/ Palanca
Aprieta o tira en este punto de la pared.



T-Rex
Dinosaurios enormes. ¡Huye de ellos!



Arpón
Úsalo para disparar bajo el agua.



Arpones
Munición para el arpón submarino.

Arpones

Humanos
Los enemigos más corrientes de *Tomb Raider II*.



Leopardos
Un enemigo ágil al que conocerás más adelante



Arma M16
Ametralladora de disparo rápido.



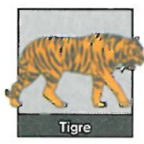
Balas M16
Munición para el arma de arriba.



Granadas
Munición para los lanzagranadas.



Tigres
Un enemigo muy común en los primeros niveles.



Botiquín pequeño
Restaura la mitad de una barra de vida.



Uzi
Arma automática de disparo rápido.



Empujar/tirar de un bloque
Bloque grande que puede ser desplazado.



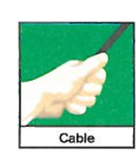
Ratas
Enemigos pequeños y escurridizos.



Cuervos
Pajarracos malignos que atacan desde arriba.



Cable
¡Cuélgate para disfrutar de la vida!



Botiquín grande
Restaura una barra entera de vida.



Balas de Uzi
Munición para las Uzi automáticas.





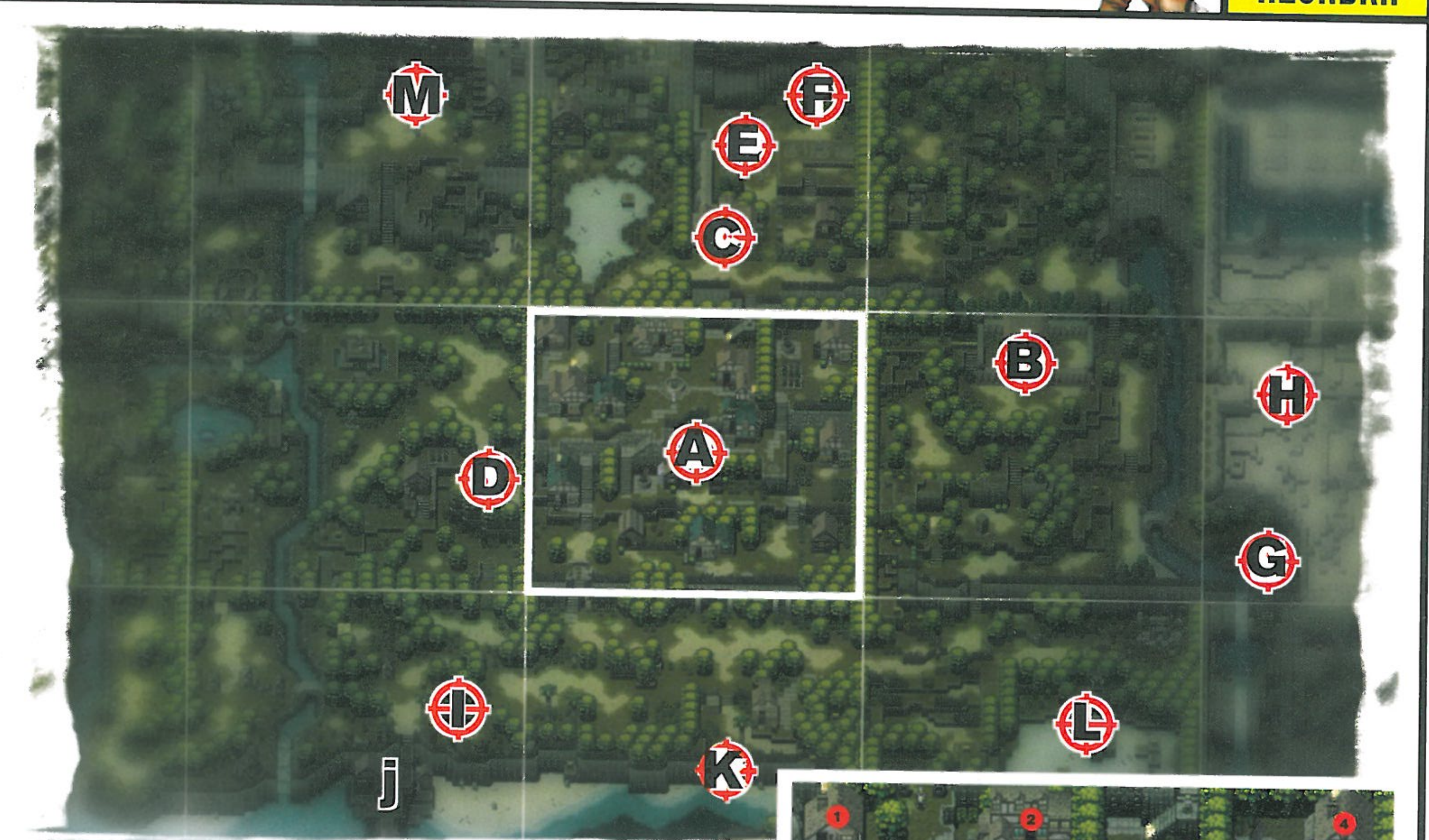
LIBRO DE RUTA

Editor: **Working Designs**
Distribuidor: **Psygnosis**
Precio: **7.990 pesetas**

ALUNDRA

En el cruel mundo de Alundra son muchos los enemigos que se interponen en vuestro camino. Eso es lo que nos contáis en las cartas, así que finalmente hemos decidido liberaros de vuestras penas y echaros un cable con este monumental RPG que os lleva de cráneo desde hace ya unos cuantos meses. ¡Vamos allá!





CRUCE DE IRONIC

Alundra empieza su aventura viajando en barco al poblado de Inoa. Tómate tu tiempo y habla con toda la gente de la cubierta para obtener información sobre la tierra a la que te diriges. En el barco también puedes practicar los saltos a fin de precalentarte para las aventuras que te esperan.

Al final del barco hay dos camarotes: el de la derecha es tuyo, mientras que el otro alberga el bar. Ve al bar y habla con la tripulación que hay allí acerca de la grieta de la pared; luego déjalos y habla con el capitán en la sala de mapas. Cuando éste vaya a la cámara del timonel, síguelo y habla otra vez con él. Te dirá que vayas a descansar un poco, momento en el cual deberías irte a tu camarote y seguir su consejo. Una vez allí, tienes un extraño sueño que te presenta al principal antagonista de la historia. Al despertar, notas que algo le pasa al barco. La puerta de tu camarote está obstruida, por lo que debes escaparte por medio de la grieta de la pared. Al llegar a cubierta, ves al capitán asegurando a la tripulación que él puede pilotar la nave a través de la tormenta. Su tripulación está de acuerdo, diciendo que nada puede hundir el barco. Al más puro estilo *Titanic*, instantes después el buque queda destruido contra unas rocas y se hunde en cuestión de segundos.

INOA

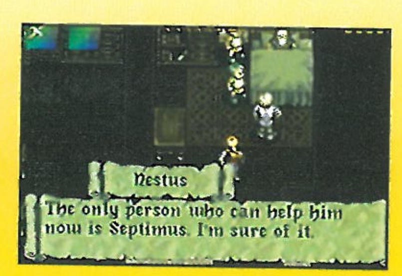
Despiertas en la casa del herrero tras haber sido arrastrado a la orilla. Éste te dará un diario con el que puedes guardar la partida. Ahora puedes explorar el pueblo y conocer a todo el mundo: tal vez resulten útiles en la batalla venidera contra el demonio.

Cuando llegas a la casa de Wendell, lo ves rodeado de su familia. Tras mucho discutir te envían a buscar la ayuda de Septimus. Ve a casa de Septimus y te dirá que no puede curar al anciano. Luego dice que tú eres el único que puede salvarlo y que debes viajar por el Este a la mansión Tarn para recuperar el libro de Elna.

FINCA DE TARN

Sal del pueblo y ve al Este hasta llegar al río. Cerca está la mansión Tarn, rodeada de muros de piedra. Al entrar en la mansión, unas criaturas simiescas salen precipitadamente: no causan ningún daño, así que tras su irrupción prosigue hacia la mansión. Una vez dentro, aparecerá Melzas y ordenará a los monos que te ataquen: mátalos a todos para reabrir las puertas que ha cerrado (¡que te car-





Mapa del mundo de Alundra

A .... Pueblo de Inoa
B .... Finca de Tarn
C .... Casa de Ronan
D .... Mina de carbón
E .... Cementerio
F .... Tumba de Lar
G .... Acantilados de la locura
H ..... Desierto de la desesperación
I .... Tienda de Medallion
J .... Cabina de Nava
K .... Cueva costera
L .... Guarida del reptil
M .... Magyscar

Mapa del pueblo de Inoa (Abajo)

1 .... Septimus el inventor
2 .... Ayuntamiento
3 .... Jess el herrero
4 .... Casa de Sierra y Sybill
5 .... Naomi la de la tienda
6 .... Casa de Gustav y Elene
7 .... Yustel el adivino
8 .... Casa cerrada
9 .... Casa de Nadia y Myra
10 .... Bonaire el del surf
11 .... Casa de Lutus y Fien
12 .... Giles y Kisha
13 .... Casa de Wendell



Los barriles te permiten llegar a las plataformas inaccesibles. Si los colocas bien, claro.

gues a todos los micos, leñe!). Cruza la puerta del centro y mata a los monos de dentro para conseguir una poción de fuerza. Abandona la sala y vete a la puerta de la derecha, que te conducirá a la biblioteca.

Para ir al sótano desde aquí, tira del interruptor para abrir la estantería y avanza por el pasadizo. Vence a los borrones de la sala contigua para abrir la puerta del fondo y sigue recorriendo el pasadizo. Este corredor está repleto de trampas de pedruscos, así que deberás usar el botón de correr para superarlas todas y seguir ileso. En la siguiente sala, déjate caer al agua, tira de la palanca de la izquierda y luego de la de la derecha para extender la plancha a la sala adyacente. En la siguiente sección observarás que hay baldosas marrones en el suelo: son trampas de presión que deberías desactivar a la menor oportunidad. Para ello, písalas rápidamente, salte de ellas y del techo les caerá una bola de pinchos.

Pasa la primera serie de trampas y llegarás a una sala con una puerta cerrada. Para abrirla, toma uno de los barriles apilados en la esquina y ponlo en la baldosa amarilla del centro de la sala.

Desactiva las trampas de la siguiente sección, baja a los fosos de agua y mata a los borrones que hay allí para poder llegar hasta los barriles. Cuando tengas los cuatro, ponlos en las baldosas amarillas de la parte más alta de la sala y la puerta de la derecha se abrirá.

La siguiente sala contiene dos cofres con trampa. Desactiva la trampa con cuidado antes de hacerte con su contenido y sigue hacia delante para llegar a la casa del guarda. Dale a la palanca de la sala contigua para abrir el enrejado, crúzalo y mata a los dos borrones de la siguiente sala. Salta al saliente, gira el manubrio hasta que se abra el enrejado del fondo a la derecha y crúzalo.

Hay cuatro baldosas amarillas desperdigadas por la sala, custodiada por trampas y bolas giratorias. Debes pisar cada una de las baldosas para elevar una plataforma que te permitirá llegar al cofre del centro de la sala. Toma la llave del cofre y deja la sala mediante las escaleras de arriba a la izquierda de la pantalla. En la sala adyacente hallarás un power-up de vida: píllatelo y vete por la puerta para encontrarte de nuevo en el vestíbulo principal.

Sube las dos escaleras de la izquierda hasta llegar a un vestíbulo infestado de monos. Pélalos a todos, ábrete paso por el vestíbulo y abre la puerta a la que llegas. Sobe la mesa de esta sala está el libro de Elna. Tómalo y vacía los dos cofres antes de intentar salir de la sala. Melzas se presenta para amenazarte de nuevo (para nosotros que es un bocas). Cuando haya dicho lo que tenía que decir, sal de la casa y regresa a Inoa.

EL SUEÑO DE WENDELL

Cuando vuelvas al pueblo, vete derechito a casa de Wendell y ve a su cabecera. Con la ayuda del libro de Elna, puedes entrar en los sueños del anciano y dar una buena paliza a lo que sea que lo inquieta.

Ve al Norte hasta llegar a un interruptor y oirás los gritos de ayuda de Wendell. Cuando haya dejado de gritarte, dale al interruptor que tienes delante para elevar el bloque del Este. Sigue hacia el Este y ve accionando los interruptores hasta que no puedas avanzar



más en esa dirección, y dirígete entonces al Sur para hallar más interruptores. Sigue accionándolos y encamínate al Este cuando puedas. Luego ve al Norte y salta a los arbustos; fíjate que algunos de los caminos están tapados por el decorado, así que cuando llegues a un punto muerto, mira alrededor en busca de posibles caminos ocultos.

Cuando entras en la arena de los arbustos, quedas encerrado y un montón de borrones salen del suelo para atacarte. Para derrotarlos, atrápalos en un rincón y rebánalos de dos en dos. Si tu energía está baja, prueba a cortar los arbustos para dejar al descubierto unos cuantos cristales de salud.

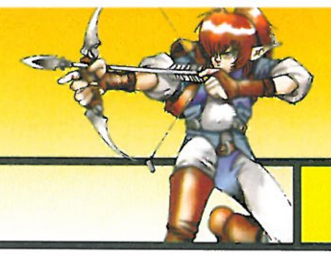
Las puertas al Este se abren al derrotar a todas las criaturas y te llevan adonde están atacando a Wendell. Al cruzar el puente hacia el Este debes tener cuidado, ya que caen losas de piedra para detener tu avance, a menos que cruces de un modo específico. Para pasar el puente, echa a andar por la sección más alta, luego cruza a la parte baja de la primera intersección y vuelve después a la parte alta de la segunda. En el siguiente grupo de puentes, lo único que has de hacer es quedarte en la parte baja para llegar hasta Wendell.

Al salir de los puentes, los borrones se mezclan en un gigante gelatinoso y te atacan. Ponte a asestar tajos a esta criatura y aléjate de los rincones para que no te atrape ahí. Cuando hayas causado el daño suficiente, la criatura se partirá en cuatro: sigue cortando a los necios éstos para quitártelos de encima si se acercan demasiado. Cuando hayan recibido bastante daño, se volverán a partir y se convertirán en borrones normales a los que es más fácil matar. Usa ataques múltiples para terminar con ellos y rescata a Wendell de sus pesadillas.



El malicioso Melzas aparece un momento, poco después de que se hunda el barco.





LA PESADILLA DE OLEN



Deja a Wendell cuando se recupere y ve a casa de Septimus. Durante el trayecto, Giles el fundamentalista te dice que Ronan querría hablar contigo. Ve con él y reza con Ronan. Luego éste te permitirá marcharte.

Vuelve a casa de Septimus y habla un rato con él. Mientras conversáis, oirás una fuerte explosión. Sal fuera y ve a casa del alcalde cuando te lo indiquen. Dentro yace Olen en su lecho de muerte. Habla con los personajes de la sala y haz ademán de irte: Septimus llegará y te dirá que entres en los sueños de Olen.

Una vez en sus sueños, acércate a Olen y habla con él; luego cruza la puerta al Este de la mina. Aquí hallas a Zane esperando a poner en marcha su máquina. Habla con él y te enseñará cómo activar la máquina de extracción. Cuando hayas memorizado la secuencia (izquierda, izquierda, derecha, izquierda), vuelve con Olen y mira cómo lanza la bomba al túnel de entrada. Esos puñeteros monos entran en masa por el túnel recién abierto y hieren a Olen: ¡debes cargártelos a todos para salvarlo! Por desgracia no puedes hacerlo a tiempo y Olen sucumbe a sus heridas, devolviéndote al mundo físico.

Sal de la habitación tras hablar con Ronan y sal afuera para hablar con Kisha y Giles. Regresa a casa de Jess y guarda la partida tras haber conversado con él y recogido la bomba. Abandona el pueblo por la entrada del Sur y encamínate al Este por el camino, que acabará llevándote a la mina.

LA MINA DE CARBÓN

Habla con las tres personas de fuera de la mina y usa luego la bomba de extracción para despejar los escombros del túnel. Tras entrar en la mina, hay otro derrumbamiento que cierra el túnel de detrás de ti y el de delante. Usa la bomba de extracción para destruir las rocas de enfrente y métete por el túnel que has revelado.

Sigue el túnel hasta más allá del interruptor oxidado y acércate a las tortugas. Mátalas a todas y usa una roca para destruir la losa de piedra gris de esa área para descubrir la escalera. Baja por ella y dirígete al Este para llegar a una sala que contiene a uno de los mineros y una horda de monos Murrg. Métete dentro y liquídalos a todos para rescatar al minero. Éste te dará la llave de la sala de máquinas antes de espicharla. Vacía los cuatro cofres de lo alto de la parte alta de la sala y vuelve sobre tus pasos para regresar a la sala de máquinas.

Abre la puerta que da a la sala de máquinas y actívala accionando las palancas en secuencia (izquierda, izquierda, derecha, izquierda). La máquina pondrá en marcha las vagonetas, momento en el que deberías volver a la entrada del túnel y subir a la vagoneta de allí.

Cuando la vagoneta se detenga, sal de un salto y examina el letrero que hay al Norte de la sala. Métete por la puerta de la izquierda, mata a las tortugas de allí y sube las escaleras. Otro derrumbe bloquea el interruptor de encendido, así que deja la sala y entra en la que hay a la derecha del letrero. Usa una bomba para limpiar de rocas el Norte de la sala y enfila el túnel que hay allí.

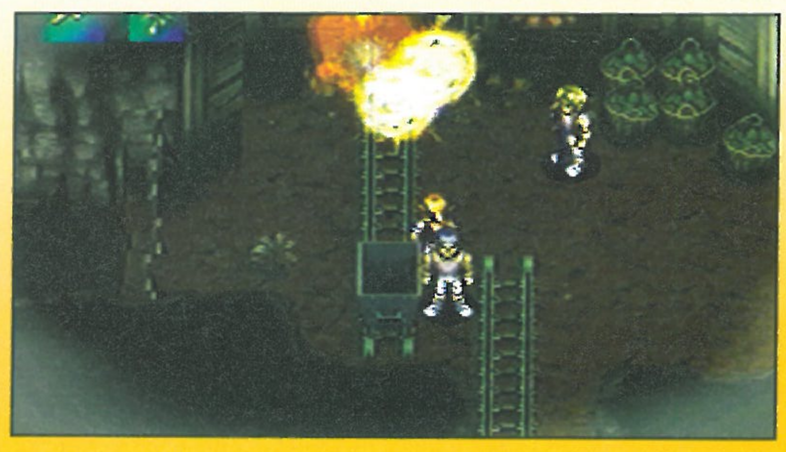




Corre por la parte derecha de la pantalla, sorteando las rocas que caen de arriba, y sube a las cajas de la parte más alta. Vete a la izquierda por las cajas y entra en la sala del interruptor para poder activarlo. Hecho esto, retorna a la sala donde dejaste la vagoneta y dale al interruptor que se halla en el rincón Sudoeste de la cueva (allá donde las vías a mano izquierda). Vuelve a la vagoneta y deja que te dé otro paseíto a gran velocidad hasta el primer pozo.

Sal de la carretilla y ve a la parte baja de la sala, donde hay una palanca. Acciónala y vuelve a la vagoneta. La verja que obstruía la salida al Este ya no está, así que pasa por el hueco y mata a los Murrg de ahí. Con el área ya despejada, puedes examinar el cuerpo de otro de los mineros y hacerte con una llave. Sal de la estancia y vuelve en la vagoneta a la cueva. Cruza la puerta de abajo a la izquierda y dale de nuevo al interruptor. Regresa a la vagoneta y vuelve a la entrada de la mina.

Salta de la vagoneta y vuelve por la vía adonde estaba la palanca oxidada. Encima de ella hay otro interruptor.







Cruza el laberinto tan rápido como puedas para evitar las rocas mortales.

Acciónalo, vuelve a la carretilla y salta a su interior para iniciar otro viaje.

Cuando te pares, ve al Sur y abre las puertas que hay allí, luego sube las escaleras hasta la baldosa brillante y guarda la partida. Hecho esto, sube a las vagonetas que hay al Oeste del área para abrir los cofres fuera de tu alcance y ve a las escaleras que bajan al agua. Ve por el camino, cruza por los pilares que sobresalen del agua para poder llegar a la palanca y tira de ella. Vuelve a la vagoneta cerca de los dos cantos rodados y súbete a ella para llegar a la plataforma de la izquierda; desde allí, salta a la plataforma de la derecha que tiene el pedrusco. Cuando te acerques a él, empújalo a la izquierda para que caiga encima de la roca que bloquea la vagoneta para destruirlos ambos. Baja de un salto y empuja la vagoneta ya libre para que acabe cerca del pilar junto al agua. Salta a la carretilla cuando se haya parado y a la plataforma que tiene al Sur. Luego da un brinco a la plataforma de la izquierda y desde allí a la losa de piedra que dejaste caer con el interruptor. Ahora cruza a tierra firme, a la izquierda.

Ve por la izquierda a la sala contigua y mata a las tortugas (lo mejor con estas bestias son las bombas), luego usa una bomba para abrir un camino a través de la losa gris que hay en el rincón de la parte baja. Tírate por el agujero y cruza por las columnas de madera para llegar al cadáver de Zane. Examina el cuerpo y abre el cofre para hallar la llave a. Vuelve al punto de grabación a recargar la salud y luego ve a la derecha por las vías hasta llegar a una sala con interruptor obstruida por una verja. Ábrela y dale al interruptor, luego súbete a la vagoneta más cercana y date otro paseo.

Cuando la carretilla termine su recorrido, sal, ve a la izquierda y aguarda a que el derrumbe selle la ruta de delante. Vuelve a la derecha y mueve las cajas que bloquean el camino a la plataforma. Sube a la plataforma de madera y salta al saliente de los borrones que hay en la parte baja de la pantalla. Ve a la izquierda, salta al cofre y déjate caer para poder matar a las tortugas. Sube siguiendo la vía a otra pantalla y sigue hasta llegar a una sala con una vagoneta. Sube a la plataforma del rincón izquierdo de la pantalla para llegar al cofre. Desde allí, salta a la pared de encima de la vagoneta y tírate a ella. La vagoneta te hará dar otro garbeo a todo trapo.

Sube las escaleras y sigue el pasadizo cuando la carretilla se detenga. Llegarás a una sala con un ascensor. Acércate al letrero y léelo: dice que debes darle tres veces a la palanca de la parte baja y una vez a la de arriba para poner en marcha el ascensor. Hecho esto, sube las escaleras, ve al motor, salta encima de él hasta que se ponga en marcha y ya podrás subir al ascensor.

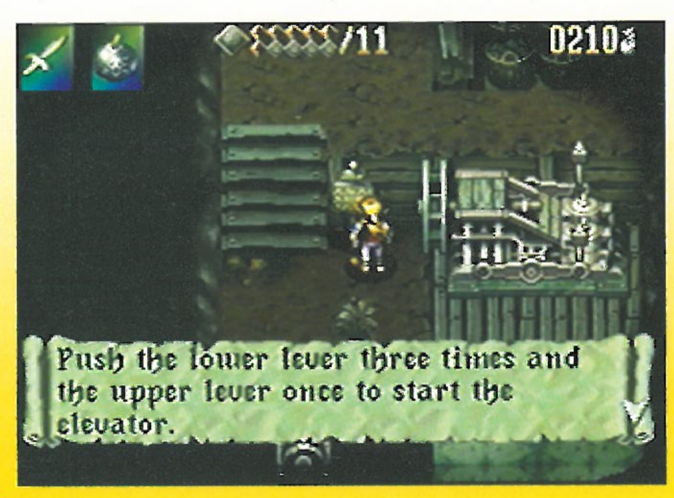
Cuando el ascensor llegue al fondo de la mina, salte y avanza al Sur. Te encontrarás un puente: a su derecha, el agua brilla. Tírate al agua de la derecha para curar todas tus heridas antes de proseguir por el puente.

En la siguiente cueva, verás al líder de los Murrgs arengando a sus tropas. Cuando se haya ido, mata al Murrg restante para conseguir un power-up de vida. Ya puedes salir de las minas por el hueco de la parte baja de la cueva.

Cuando salgas, ve a la izquierda y echa un vistazo a la casa del árbol Murrg desde el puesto de observación. Baja por la escalera cuando hayas visto suficiente y cruza la entrada a la derecha de la pantalla. Dentro hay un interruptor que deberías accionar antes de regresar de la pantalla adonde dejaste la mina. Los aldeanos te saludan y te dicen que han registrado la mina y recuperado los cuerpos. Regresa con ellos a Inoa.



Si la máquina no se pone en marcha cuando levantes la palanca, pégale unos cuantos toques.



LA CRIPTA DE LAR

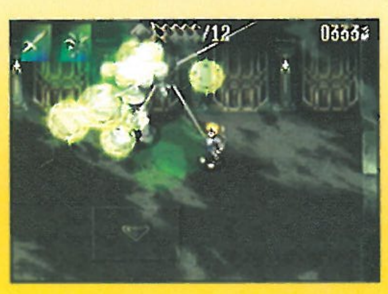
Al volver a casa de Jess, Sierra te pide que vayas a hablar con Sybil acerca de los extraños suelos que tiene. Complácela y habla con Sybil, luego vuelve a casa de Jess y toma el ramo de flores que te da antes de guardar la partida. Abandona el pueblo por la puerta del Norte y encamínate al cementerio de detrás de casa de Ronan a dejar flores en la tumba de Olen. Cuando hayas depositado las flores, oirás una voz que te conmina a entrar en la tumba que hay en el rincón superior derecho del mapa. Acércate a la piedra brillante para entrar en la tumba de Lar.

Baja las escaleras hasta llegar a una galería encima de cinco placas y cruza la puerta del fondo a la derecha. Examina la placa de allí y aparecerá un espíritu que te brindará algo de información. Vuelve a la galería y baja por las escaleras que hay allí. Examina los santos en este orden: blanco, azul, rojo, verde, marrón. Luego vuelve con el espíritu de la sala superior. Si cometes un error, vuelve con él de todos modos y los santos se volverán a poner como antes para que lo intentes de nuevo. Cuando hayas hablado correctamente con los santos, vuelve a la parte baja de la galería y se materializarán para desbloquear el pasadizo de allí.

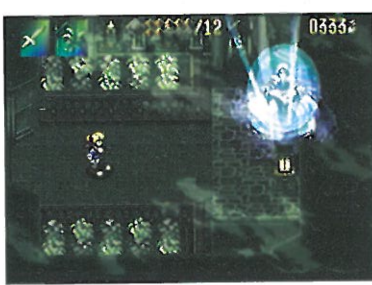
Baja por cualquiera de las escaleras y examina ambas placas del fondo. Al hacer esto soltarás cuatro criaturas no-muertas contra ti. Mátalas y aparecerá una presencia brillante en lo alto de la escalera. Sube y písala para extender la plataforma hasta los dos cofres de enfrente. Una vez abiertos los cofres, sal por la puerta que tienen detrás.

Ve a la derecha de la sala y examina las placas antes de salir de esta sala por la parte de abajo. Tírate al agua, mata a los demonios de allí y sal de la estancia por la salida del Este. Encontrarás una escalera que da a un punto de grabación: úsalo y acércate a la trampa de la izquier-









da. Cuando la desactivas se crea un agujero en el suelo: sáltalo y pisa el interruptor brillante de delante de los rastrillos para que suba. Baja ahora por las escaleras para llegar a la plataforma y a los dos interruptores. Acércate a ellos y dale al de la izquierda para que su manubrio mire a la izquierda, y al de la derecha para que su manubrio mire a la derecha. Luego salta al ascensor. Sal enseguida del ascensor de un salto y examina la estatua. Ésta repone toda tu fuerza y te permite ir a la derecha por la plataforma que ha aparecido allí. Cruza la plataforma de la derecha y ve a la izquierda para llegar a una baldosa brillante. Písala para abrir un pasadizo secreto al Sur. Cruza por la baldosa de la izquierda, echa un vistazo a las placas de allí y vuelve al pasadizo recién descubierto.

La nueva sala contiene cuatro orbes sobre pedestales. Salta arriba y golpéalos en este orden: derecho, izquierdo,



inferior, superior. Ahora deja la sala y dirígete al Este. Cruza la entrada al Sudoeste y sigue para entrar en una sala llena de demonios y borrones. Acaba con todos ellos y baja por las escaleras que aparecerán tras su muerte.

Ve a la izquierda a por la placa de la parte baja de la pantalla. Echa un vistazo a la placa y ve por la derecha a la puerta cerrada. Hay dos pequeños fosos junto a las piedras de delante de la puerta. Salta a ambos para abrir la puerta y hacerte con la llave del cofre. Cuando tengas la llave, ve por el Norte hacia las bolas de pinchos y ve más allá de los agujeros del suelo para abrir la puerta del final del corredor.

Acciona todos los interruptores salvo el del medio para abrir la puerta de arriba a la izquierda y crúzala. Empuja el bloque de piedra de esta sala al foso pequeño de la izquierda para activar la plataforma móvil y salta encima de ella cuando empiece a moverse; quédate a la derecha de la plataforma o las bolas de pinchos del centro de la sala te tirarán al foso de debajo y te costará volver a salir. Salta al saliente del barril y tómalo antes de volver a la plataforma móvil. Esta vez salta al saliente de la estatua y pon el barril de forma que puedas saltar encima de él. Tras examinar la estatua, se repone tu energía y se abre un camino en la sala principal.



Preséntale tus respetos a Olen y la cripta oculta se abrirá.

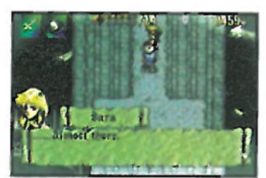
Vuelve a la sala principal y ve al Sur para ver un camino con un montón de flechas: brinca al camino de la izquierda y síguelo a una nueva sección. Examina la placa que hay aquí y regresa a la plataforma de piedra de la izquierda. Salta a la plataforma y ve a la derecha cuando pase por delante de un agujero en la pared. Lee el libraco de esta sala para abrir una puerta en el pasadizo al Sudeste, salta de vuelta a la plataforma móvil y dirígete a dicha puerta.

Cuando la hayas cruzado, se cerrará sola y te encerrará en esta sección. Para salir debes saltar y golpear los orbes. Debes golpear con rapidez los orbes de la izquierda y de la derecha para que no se vayan antes de que tengas la oportunidad de golpear el orbe central. Cuando hayas golpeado este último orbe y los tres brillen, las puertas se abrirán y deberías ir por la salida de la derecha.

Mata los tres borrones de la sal contigua para abrir las puertas y vuelve por la puerta de la izquierda. Golpea otra vez los orbes para abrir las puertas de esta sala y vete de nuevo por la puerta de la izquierda. Ahora deberías estar en la sala donde derrotaste a los tres borrones (y tendrás que volver a enfrentarte a ellos para reabrir las puertas). Cuando los mates, sal en esta ocasión por la entrada de la derecha y te encontrarás en una escalera.

Sube las escaleras y entra en la sala de más allá. El simpático de Lars azuza un guardián de piedra contra ti para poner a prueba tu valor (¡gracias, colegui!). Usa la táctica de atacar y huir para ir pegándole tajos a este gigantesco guardián mientras te mantienes a una distancia prudencial de sus ataques pétreos. Si el guardián se agita o aporrea el suelo, significa que va a atacar, así que aléjate corriendo. Después de unos 30 impactos, el guardián expira, abriendo la salida a tu izquierda. Cruza la puerta y habla con Lars, quien te da tres cofres y el primero de una serie de siete sellos con los que iniciar tu búsqueda. Cuando lo tengas



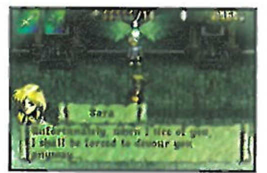


Es normal que la muchacha tenga concurrencia: ¡tiene unos ojos tan bonitos!

EL SUEÑO DE BONAIRE

Ve a casa de Nadia, habla con la gente que rodea su cama y haz luego ademán de irte. Septimus entra y te dice que vayas a buscar a Bonaire. Ve a casa de Bonaire y dialoga con todos los que rodean su cama. Entonces entra Lutus en la habitación y te insta a entrar en el subconsciente de Bonaire, lo cual deberías hacer.

Cuando Bonaire desaparezca, ve al Norte subiendo las escaleras y golpea el orbe del dragón que hay allí. Luego vuelve adonde el bloque obstaculizaba tu avance. El bloque será ahora insustancial, con lo cual podrás pasar a través. Ve a la derecha hasta llegar a una losa roja que no te permite ir más lejos, dirígete entonces por el Norte adonde hay una peana de teletransporte y ve por ella.



Sara te dice aquello de "fue bonito mientras duró"... ¡La muy cerda!

Ve abajo y a la derecha, esquivando los obstáculos de pinchos hasta que vuelvas a tener el camino cortado. Dirígete al teletransportador para reaparecer cerca de unos cuantos borrones. Mátalos y empuja la más baja de la tres rocas de la izquierda para activar una escalera. Ve por el puente a la derecha y golpea el orbe del dragón de allí. Vuelve por el puente y ve al Sur, bajando por la primera escalera que encuentres.



Dirígete a la de cuando llegues al final de la escalera y cruza hacia el cofre para obtener una llave. Una vez que la tengas, salta otra vez a la izquierda y empuja la roca de este saliente para activar otra escalera. Ahora ve al Sur y baja saltando hasta llegar a una plataforma vigilada por dos borrones. Véncelos, guarda la partida, vuelve al saliente anterior y entra en el teletransportador de la derecha.

Al salir dirígete al Norte escaleras arriba y sigue el pasadizo. Acabarás llegando a una sala que te encierra con un atajo de borrones hambrientos. Cárgatelos y del techo caerá un cofre con una llave: agénciatela y sal de la estancia. Acércate al orbe del dragón y golpéalo, y luego ve por el Norte al teletransportador y pasa por él.

Sube por las tres escaleras de la izquierda, con cuidado de esquivar las bolas de pinchos, y abre la puerta en lo alto de esta sección con la llave. Cruza la puerta, pisa el interruptor de la esquina superior derecha de esta sala y vuelve afuera. Ve a la derecha, donde antes el bloque de piedra obstruía el saliente, y salta a la derecha desde ahí. Deberías ir a parar al saliente de encima de la palanca; de lo contrario, prueba otra vez hasta conseguirlo. Tira una bomba para que caiga cerca de la palanca: cuando explote, salta a la plataforma del teletransporte que aparece para que te lleve a una nueva sección.

Dirígete a las puertas dobles al reaparecer y ábrelas con tu llave. Sube las escaleras y golpea el orbe del dragón de la izquierda, luego vuelve por el pasadizo y salta al bloque azul para llegar al cofre. Toma la llave del cofre, regresa a la sala de los dos orbes de dragón y golpea el de la derecha. Destraba la puerta de delante y métete en el teletransportador después de examinar el cofre.

Abre el cofre del centro de la sala y vete por la salida del Sur para aparecer en un puente con Bonaire y Sara. Al intentar seguirlos, Sara soltará a sus secuaces contra ti. Mata a todos los demonios y cruza el puente, procurando que no te toque ninguna bola de pinchos. Una vez al otro lado, métete en la nueva sección, donde habrá una confrontación con Sara.

Tras un breve discurso, Sara se mete en la faena de convertirse en demonio y patearte el trasero (como las mujeres de verdad). En cuanto empiece a teletransportarse, selecciona las bombas y tíralas por la sala. Sara aparece y desaparece constantemente, por lo que te costará horrores matarla con la daga. Sin embargo, una bomba en el sitio adecuado la matará en el acto, así que tú ve tirándolas y al final topará con una explosión.

Una vez rescatada Bonaire, vuelves al pueblo donde te reciben con las noticias de la muerte de Nadiah. Tras esta alegre acogida, vuelves a casa de Jess a dormir un poco.











EL DESIERTO

Cuando te despiertes, habla con Jess y te dará un mayal. Toma el arma y llégate a casa de Sybil a hablar con ella. Habla con Wendell y algunas personas más del pueblo hasta oír acerca los acantilados de la locura. Deja el pueblo y dirígete al Este por el río, abriéndote paso a través de los obstáculos a golpes de mayal.

Ve a la tienda de Lurvy. Cuando la encuentres, cómprale algo de armadura y sal de su tienda. Entra otra vez en ella y adquiere el recipiente de vida que acaba de aparecer; también puedes mirar en la olla de su chimenea y en su pozo para realizar hallazgos interesantes.

Cuando hayas recogido todo lo que puedas, sube por la cara del precipicio. Si te quedas atascado cerca de los dos pedruscos, ve a la plataforma que tienen debajo y sube a la plataforma del otro lado. Desde aquí puedes saltar al saliente que tiene un pedrusco y subir por la escalera. Examina el contenido de los tres cofres de la derecha antes de cruzar la puerta de la cueva.

Tras entrar en la cueva, sube por las escaleras desvencijadas y vete por la puerta de arriba a la izquierda. Ahora deberías encontrarte en el desierto de la desesperación. Acércate a la plataforma de piedra que tiene seis pilares y úsala para atravesar las paredes que hay en lo más alto de la arena. Ve a lo largo de las paredes hasta la cueva de la parte superior izquierda de la pantalla y entra en ella.

Tras entrar, dirígete al Sur, saltando la pared que hay en tu camino, y sigue hasta descubrir un cofre. Examínalo, hazte con la capa de arena, vuelve al Norte y usa la capa para pasar bajo la arcada de forma que puedas salir de la cueva. Al regresar al desierto, vuelve a la plataforma de los seis pilares y ponte entre los dos que hay más apartados (los de arriba del todo) a fin de que te transporten a una parte distinta del desierto.

Activa la capa, pasa por debajo de la pared de delante y dirígete hacia el Norte de la pantalla. En esta sección y en las siguientes has de salir de la pantalla por la dirección en la que el viento se lleva la are-na o te devolverán a los seis pilares para volver a empezar. En la siguiente pantalla, ve a la izquierda de la plataforma y acércate a los dos pedruscos que hay cerca desde lo alto de la pantalla. Brinca a los cantos rodados y vete a la izquierda para poder salir por allí.

En la siguiente pantalla tienes que pasar un grupo de pilares para llegar al extremo Sur de la pantalla. Salta a la izquierda por el pilar de arriba hasta llegar al último, luego salta al pilar de debajo y desde allí al saliente. Ve al Sur desde el saliente para aparecer detrás de unas escaleras: súbelas para que te transporten al siguiente nivel.







ANTIGUO SEPULCRO

Cruza la puerta y vete al esqueleto que está tendido ante el trono. Examínalo, responde a su pregunta, vete escaleras arriba y guarda la partida. Baja otra vez las escaleras y cruza la puerta de la derecha; dentro hay una placa de presión. Ponte en ella para activar el mecanismo, vence a los cinco gusanos que salen de la arena para poder salir de esta estancia.

Ve por el vestíbulo y al pasadizo de la izquierda para ver que ha aparecido una entrada en un lado de la pared. Cruza la entrada y dirígete al Norte por el corredor hasta llegar a una sala llena de trampas de pinchos. Quédate en la parte de piedra de la sala para evitar los pinchos y usa el mayal para activar los tres interruptores que abren la puerta de la derecha.

Sube las escaleras para salir a una sala con cuatro mosaicos en el suelo. Usa la plataforma móvil de arriba a la izquierda para llegar al saliente y mata a la momia que hay allí. Tira al medio de la sala los dos objetos del saliente, y acércate luego a ellos. Tómalos, ponlos en una pila cerca del saliente de la derecha y salta encima de ellos para llegar al saliente. Mata a las dos momias y tira abajo los objetos que custodiaban. Luego ve al medio una vez más. Si miras los objetos que has lanzado, verás que se corresponden a los de los mosaicos. Coloca cada uno de los objetos en su respectiva imagen y se activará una plataforma flotante. Sube a la plataforma por medio del saliente de la izquierda y examina la estatua.

Vuelve a la placa y cruza una de las puertas que hay cerca. Pon los objetos de la sala en la que entras en los mosaicos correctos, tal como hiciste antes, para abrir la puerta del final. Crúzala para llegar a una sala con baldosas de ojos en el suelo. El truco aquí consiste en ir sólo por las baldosas con un ojo cerrado para que las puertas estén siempre abiertas. Pero si se cierran, sal de la sala para reabrirlas. Ve a la puerta del Norte de la sala y crúzala. Sales a una sala con otro conjunto de mosaicos sobre los que hay que poner objetos. Mira detrás de la columna del rincón de abajo a la derecha de la sala para hallar el objeto oculto y úsalo para llegar a los dos objetos restantes de la parte superior de los pilares. Con los cuatro objetos en tu poder, puedes ponerlos en los mosaicos y activar la estatua del pilar central.

Retorna a la sala de las baldosas con ojos y vete al rincón del Sudeste a hacerte con el barril. Ve a la puerta del Sur pero no intentes saltar el hueco en las baldosas para llegar o la cerrarás. En vez de eso, tira el barril al hueco en las baldosas y salta encima de él para cruzar sin peligro. Una vez al otro lado de la puerta sigue el camino y sube las escaleras hasta llegar a otro grupo de puertas. Cruza la de la izquierda y activa la capa para llegar a las escaleras de más allá del hueco bajo. Sube las escaleras, mata a las dos momias que patrullan la siguiente área y activa la capa. Entra en el área de los gusanos, desactiva la capa para poder tomar la roca y tírala por enci-

Aléjate de la arena con cráteres si no quieres ser arrastrado a un buen "chapuzón".

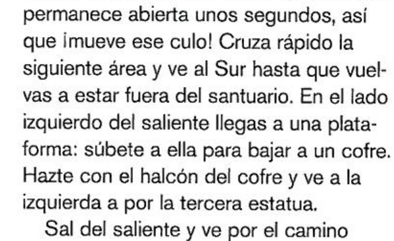


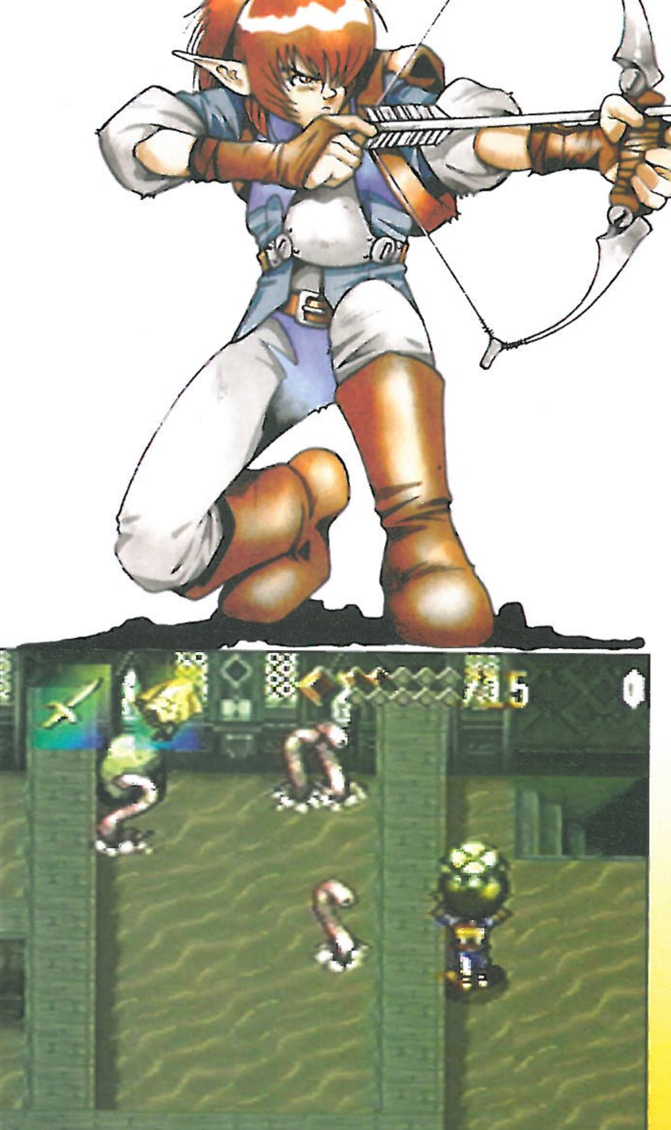


ma de la pared al pedazo de piedra de la izquierda. Reactiva la capa y ve al área que hay a la izquierda de donde arrojaste la piedra. Pon la piedra en el rincón del fondo a la izquierda de la arena, salta encima para poder saltar sobre el muro y sube las escaleras.

Mata las serpientes de arena de la sala a la que llegas y te darán un barril. Tómalo y colócalo cerca de la palanca de la pared del Sudeste. Salta encima de él desde el suelo de piedra y ve a la pared de encima del interruptor. Tira una bomba al interruptor, toma enseguida el barril y ponlo entre la puerta cerrada y el suelo pedregoso.

Salta al barril y cruza hacia la puerta mientras explota la bomba: la puerta sólo permanece abierta unos segundos, así que ¡mueve ese culo! Cruza rápido la siguiente área y ve al Sur hasta que vuelvas a estar fuera del santuario. En el lado izquierdo del saliente llegas a una plataforma: súbete a ella para bajar a un cofre. Hazte con el halcón del cofre y ve a la izquierda a por la tercera estatua.





Sal del saliente y ve por el camino para volver a las dos puertas; esta vez cruza la de la derecha. Ábrete paso entre las momias y sube por las escaleras centrales a la siguiente sala. Mata a las serpientes de la arena y recoge los barriles del lado de la sala. La arena con cráteres de la parte baja de la pantalla hará que tú y cualquier objeto que la toque caigáis al suelo de debajo, así que manténte lejos. Para llegar a la puerta del Sur, debes situar un barril en el centro de la arena segura de delante de la puerta; el otro barril has de ponerlo alineado en el suelo de piedra. Salta desde la piedra al primer barril, desde allí brinca al barril de la arena y por último cruza la piedra. Cuando aparezcas fuera, ve al Sur para tirarte por el saliente y cruza la puerta del fondo. Sube las escaleras y sigue el pasadizo de la derecha para llegar a la sala en la que un pedrusco bloquea las escaleras. Quita los potes para que el pedrusco se rompa y vete por la puerta del Norte.

Ve abajo y a la derecha para llegar a otra puerta y crúzala para entrar otra vez en el santuario. Esquiva los pinchos, ve al pequeño pedestal a lo alto de la pantalla y empieza a empujarlo hacia las dos placas de presión de la parte baja. Coloca el pedestal en una de las placas y ponte en la otra: así abrirás la puerta de la parte alta de la sala, por la que deberías salir.

Usa las bombas para despachar a las tres abejas de la siguiente sala y poder así tomar un barril. Tómalo y ponlo en lo alto del pilar, delante de la puerta: hay que colocarlo ligeramente a la derecha para poder luego saltar al saliente. Acércate al suelo pedregoso que hay en el rincón Noroeste de la sala y salta a los pilares hasta llegar a aquel en el que pusiste el barril. Salta al barril, y desde allí da un brinco al interruptor para pode activar una plataforma móvil. Sube a la plataforma y avanza a la siguiente sala.

El interruptor del centro de la sala hace que una combinación de barriles y letales pinchos caigan a los cuatro agujeros desperdigados por la sala. Debes accionar el interruptor desde lejos y ponerte en los agujeros para recoger dos barriles; los objetos caen al azar, así que te hará falta mucha suerte para sobrevivir. Si no has recogido dos barriles tras cuatro intentos, baja de vuelta a la plataforma del rincón para volver a dejar la sala como al principio; si no, cuando acciones la palanca por quinta vez, sólo caerán pinchos por los agujeros. Cuando tengas los cuatro barriles, alinéalos junto al muro del Oeste para poder saltar por ellos desde el suelo pedregoso y llegar a la plataforma alta.

Sal de la plataforma cuando llegues a la siguiente sala y pon enseguida los dos objetos en los mosaicos correctos. Destruye las flores al Norte de la pantalla para descubrir los dos objetos restantes y ponlos también. Debes poner los objetos enseguida o de lo contrario explotarán y deberás ir al piso superior a dejar la sala como al principio. Cuando hayas puesto todos los objetos dentro del tiempo límite, de arriba caerá un cofre con una llave dentro. Recoge la llave y sube las escaleras para abrir la puerta que hay allí. Ve al lado derecho del obelisco y sube a la plataforma, que te llevará a la última estatua: debes examinarla antes de volver a la pila de huesos que hay en la sala del trono del principio.

Examina de nuevo los huesos y desaparecerán, dejando un agujero por el que descenderás. Cuando salgas, salta a la plataforma móvil de encima de los pinchos, y desde allí tira un montón de bombas a los cuatro interruptores de debajo. Cuando hayas activado todos los interruptores, salta a la salida que hay al Este de la sala.

Pisa la placa de presión del centro de la sala y mata todas las serpientes que aparecen para abrir la puerta de la pared del Sur. Deja la sala y mata a las dos momias que te encuentras para poder ocuparte del puzzle sin interrupciones. Debes poner los objetos en los mosaicos como antes; por desgracia, esta vez se mueven, así que debes calcular bien cuándo efectuar los lanzamientos. Hecho esto, baja las escaleras que aparecen para continuar tu búsqueda.

Mata a las tres momias de esta sala para conseguir cuatro símbolos. Si tienes problemas para cargarte a la momia del saliente alto, ponte en lo alto de las escaleras y usa el pergamino de la Tierra para bajarla. Cuando hayan caído las baldosas, apílalas en este orden en el mosaico brillante de color naranja: gota de lluvia, sol redondo, luna creciente, estrella. Si las has apilado de forma correcta, la puerta del Norte se abrirá.

Cruza la puerta y entra en la sala contigua. Pasa por el agujero que te queda más cerca para caer a una sala con otro puzzle de baldosas giratorias. Esta vez has de colocar las baldosas en posiciones específicas: la estrella va en el mosaico del Sur, la gota en el del Este, la luna en el del Oeste y el sol en el del Norte. Cuando hayas realizado el puzzle

correctamente, empezarán a caer rocas del techo: considéralo una indicación para que corras por el Sur a la plataforma de teletransporte y sal.

Ve al Oeste por la sala y baja de un salto por el otro agujero para enfrentarte a otro puzzle de baldosas parecido al último. Pon esta vez la luna en el mosaico del Este, el sol en el del Sur, el agua en el del Oeste y la estrella en el del Norte. Cuando hayas acabado, corre al teletransportador como antes y vuelve a la sala de encima.

Déjate caer al centro de la sala, que debería estar libre de arena, y te atacará el protector del santuario. Despáchalo en un santiamén con el mayal y el pergamino de la Tierra, sube luego al saliente de la izquierda y vete por la puerta que hay allí. Ahora llegas a otro puzzle de interruptores. Acciona el interruptor para hacer caer cuatro objetos por los agujeros de la plataforma elevada: debes atrapar tres barriles para ponerlos en las placas de presión cerca del interruptor. Acciona el interruptor con el mayal y ponte en un agujero para cazar el objeto que cae; si no es un barril, sal de la sala para dejarla como al principio: has de hacerlo porque los barriles casi siempre aparecen en el mismo agujero una vez has tirado el interruptor. Tras colocar todos los barriles se abre la puerta a la derecha, así que ya puedes irte.

La siguiente sala es una especie de laberinto con baldosas con pinchos en los muros. Debes saltar los agujeros del suelo y abrirte paso hasta la puerta de la pared del Este usando las placas de presión brillantes para levantar cualquier pilar que te estorbe. Ya al otro lado de la puerta, habla con el tipo de delante del trono. Entonces este chico tan rico convierte a todos sus seguidores en momias y les ordena atacarte, así que demuéstrale tu fuerza. Aplasta a las momias con el mayal y las bombas y examina después los huesos a lo alto de la pantalla. Recoge los objetos de los tres cofres que caen y ve por la puerta del muro del Este y hacia el teletransportador. Ya vuelves a encontrarte en el desierto; desde aquí deberías volver al pueblo.

CUEVA COSTERA

Guarda la partida y habla con todos los del pueblo para acabar enterándote de lo extrañamente baja que está la marea en la playa. Deja el pueblo y dirígete por el Sudoeste a la playa. Verás una tienda de medallones por el camino: aún no puedes comprar nada de lo que hay en ella, pero te encontrarás a otro superviviente del naufragio. Vete al camarote de Nava y cruza unas palabras con el chiflado. Luego ve al Este a lo largo de la playa.



Cuando llegues a un agujero en la pared del acantilado, crúzalo y sigue buscando.

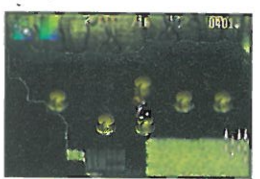
Con la ayuda del mazo, golpea uno de los bloques de la izquierda y otro en medio de la pila a fin de poder usarlos para llegar al saliente de encima. Ábrete paso por entre las tortugas y destruye los bloques del fondo a la derecha del pasadizo para descubrir una puerta. Crúzala y ve a la izquierda hasta llegar a dos bloques de piedra. Saca a golpes un par de trozos para formar otro grupo de escalones que puedes subir. Vence a la tortuga del saliente, vuelve a la sala de debajo y recoge la roca pequeña. Vuelve a subir los escalones que creaste, suelta la roca, acércate a la piedra del Norte y golpéala. Toma la roca y ponla donde golpeaste la piedra para poder usarla con el fin de llegar al saliente del caparazón de tortuga. Una vez que estés en el saliente, vete por el Norte y dirígete a la derecha para hallar unas rocas que bloquean la entrada. Destrúyelas con el mayal y sube por las escaleras para salir de la sala.

Usa las plataformas móviles para pasar el abismo y dale a la palanca del otro lado. Aparecen dos plataformas inestables: crúzalas rápidamente y dirígete al Norte. Sube por la escalera a la que llegas y tira de la palanca de la pared. Desde esta posición, cruza por los bloques amarillos para llegar a la puerta que acabas de abrir y crúzala.

Toma el tronco del suelo y utilízalo para saltar los pinchos que hay a la izquierda para llegar al saliente de encima. Suelta el tronco sobre los pinchos, luego salta encima de él para llegar al cofre y píllate la llave. Vuelve sobre tus pasos hasta regresar al abismo y salta a su interior. Mata a todas las criaturas de la pasarela central y abre la puerta del Norte con la llave.

Destruye todos los bloques de piedra que encuentres en esta sala para descubrir las cuatro puertas que ocultan. Cruza la puerta al Sudeste y destruye todos los bloques mientras evitas las púas. Llegarás a un bloque con un talis-





Los troncos te permiten pasar por el agua, pero ¡ojo con donde pones el pie!



El capitán Merrick sigue con su carrera de pirata cobrando precios astronómicos.



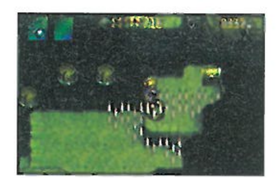
Destruye los pilares para recuperar la bola y la cadena sin ser dañado.



Espera hasta que el guardián del agua se asome para lanzar tu ataque.



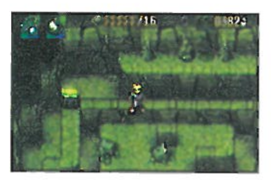
Tienes que colocar las trampas con cuidado para llegar al nivel más alto.



Usa el barril para proteger a Alundra de los clavos y conseguir la llave.



Activa todos los talismanes para abrir la salida de la cueva central.



Procura no caer del saliente porque te tocará volver a repetir todo el nivel.



Con la mayoría de espíritus, Vul no llega a tiempo de echarte una mano.

Al guardián del agua no le puedes matar mientras tenga la cabeza bajo el agua.

mán: destrúyelo también y toma la urna. Tira la urna contra el talismán para encenderlo y regresa a la cueva principal.

Destruye otra vez los bloques y cruza la puerta izquierda de la pared del Norte. Esquiva la bola giratoria y mata las tortugas de esta área. Ahora puedes tomar un caparazón y lanzarlo contra el talismán de la parte superior del pilar central o bien ir corriendo y destruir la columna con la cadena para que puedas activarlo cuando caiga. Cuando hayas activado el talismán, vuelve a al cueva principal y cruza la puerta derecha de la pared del Norte.

Mata todas las tortugas para obtener el talismán y tírate a la plataforma a la derecha de la cueva. Sube al bloque amarillo y da un brinco hacia el talismán. Golpea el talismán, vuelve una vez más a la cueva principal y cruza la puerta central de la pared del Norte. Ve a la izquierda, mata a los pieles verdes y baja por la escalera que descubriste al golpear el talismán.

Salta a la plataforma gris y te llevará al saliente de encima. Si caes del saliente en algún momento, deberás salir de la estancia para dejar la plataforma gris como al principio, ya que sólo sube una vez. Acércate a la baldosa brillante y písala: aparecen cuatro criaturas en la altiplanicie que hay en el centro de las paredes. Mata a todas las criaturas con un ataque de tu espada y aparecerá otro interruptor cuando liquides a la última criatura. Cuando pisas el nuevo interruptor aparecen más monstruos. Mátalos de nuevo para producir otro interruptor y elimina al siguiente grupo de monstruos que aparecen. Cuando pisas el cuarto interruptor, aparece un cofre en el saliente del Norte. Súbete a él y toma las aletas, que te permitirán nadar.

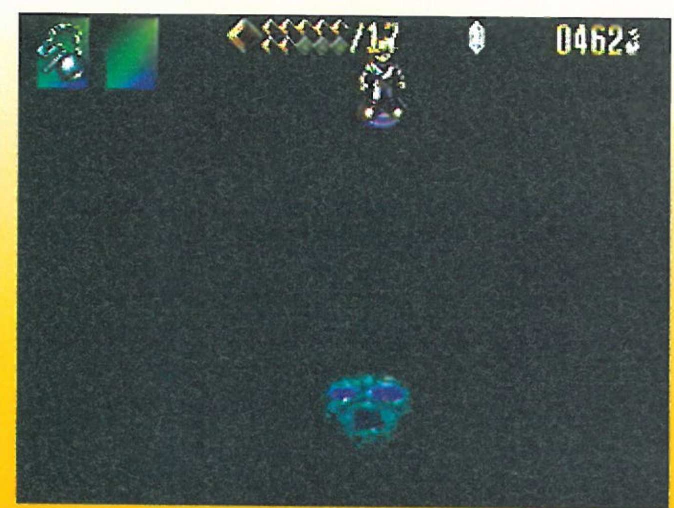
Vuelve hasta la sala del abismo y cruza al lugar de los pinchos donde conseguiste la llave. Métete en el agua y nada por la derecha hasta la siguiente sala. Cárgate a todos los hombres de barro y ve a la puerta del rincón Nordeste de la sala.

Nada más allá del obstáculo del mayal de la siguiente sección y sube las escaleras para llegar a tierra firme. Toma el barril y ponlo junto al saliente que lleva a la plataforma móvil. Salta al barril y ve por la plataforma móvil para llegar a la salida del Este. Ve al Sur y salta por las cuatro plataformas inestables hasta llegar al cofre. Recoge la llave del cofre y salta al agua. Sube los escalones, regresa a la sala anterior con la plataforma móvil y abre la puerta que hay allí.

Pisa la placa brillante de presión de la sala contigua y esprinta rápidamente por los salientes de la sala para llegar debajo el pilar antes de que caiga de nuevo. Abandona la sala y sigue el sendero hasta llegar a una escalera. Sube la escalera y cruza la puerta del Norte.

Ve hacia delante y esquiva la bola giratoria con cadena para llegar a un saliente con algunos bloques de piedra. Golpéalos, hazte con el barril y dirígete al Este más allá de la segunda bola con cadena. Ve al Sur para llegar a un nuevo obstáculo en forma de bola con cadena. Deja el barril cerca del saliente de la derecha y golpea el poste que sostiene la cadena. Has de golpearlo en el momento adecuado para que la bola salga volando y caiga junto al precipicio de la derecha. Cuando lo hayas hecho correctamente, salta al barril y desde allí a la bola y al saliente.

En la siguiente sala ve recto hacia delante y a la derecha por el puente. Golpea las rocas al Norte de la cueva para descubrir la palanca que abre la puerta a la sala de bonificación de la izquierda. Cruza la puerta al Nordeste de la sala y tírate a la estancia central donde hay dos trampas de bolas giratorias. Ahora has de destruir los pilares de las trampas de forma que las bolas caigan entre los dos huecos de los salientes, para permitirte así pasar al otro lado y cruzar la puerta que hay al Sur de la estancia.







Zambúllete al llegar a la siguiente cueva y nada hacia la derecha para cruzar la puerta. Apareces en una sala con tres guardas de piel verde: mátalos a todos y sube al pote más alto de la pila de cuatro que hay encima del agua. Desde aquí, salta a la isla y por los troncos hasta llegar a la plataforma del tronco. Tómalo y tíralo a la isla donde hay unas piedras cubriendo un cofre; quizá tengas que saltar y lanzarlo para que llegue. Salta al tronco recién colocado y desde allí al espacio despejado de la isla llena de piedras. Machaca las rocas con el mayal y píllate la llave del cofre que sacas al descubierto.

Retorna a la sala de la palanca en el puente y cruza la puerta del rincón del Sudeste. Guarda la partida en el punto de teletransporte, ve hacia abajo y saquea los dos cofres antes de salir por la puerta de la derecha. Salta a lo alto de la placa de presión brillante y desde allí al pedrusco que cae. Salta a la plataforma móvil para que no te tiren abajo, y brinca de vuelta al pedrusco cuando lo veas claro. Cuando el canto rodado se quede en el bache, salta al segundo pedrusco que cae. Para pasar la obstrucción puntiaguda de delante, debes saltar a las plataformas de lo alto de la pantalla y luego otra vez al pedrusco. Cuando hayas esquivado con éxito los pinchos, el pedrusco llega a otro bache en el suelo: antes de que se detenga, baja de un salto y activa la placa del saliente para alzar el pilar que bloquea la puerta, permitiéndote la salida.

Mientras desciendes a la siguiente sala, te ataca el guardián del agua. Esta monstruosidad es capaz de escupir burbujas y lanzar uno de sus muchos miembros para atizar a Alundra. Usa la espada para deshacerte de ellos y atácalo al cuerpo cuando se levante de las profundidades.

Con el guardián destruido, cruza unas palabras con el espíritu del templo y recoge el pergamino del agua del cofre antes de regresar al pueblo.



LA PESADILLA DE KLINE

Al llegar a Inoa, vete a casa de Septimus y habla con él. Ve a casa de Myra y conversa con los tres aldeanos que hay allí. Entra en la casa, ve al piso de arriba y habla también con los aldeanos de allí. Cuando lo hayas hecho, Septimus entra en la habitación y habla un rato. Cuando ha acabado, todo se desvanece.

En la siguiente escena, Kline te sacará de tus pacíficos sueños. Baja las escaleras cuando se vaya y dialoga con Jess. Sal afuera y habla con Septimus, quien te dice que registres el pueblo en busca de Kline. Mira en todas las casas del pueblo y al final Septimus dará por terminada la búsqueda.

Habla con Jess, y luego con Septimus en su casa. Ve al hogar de Kline y habla con los aldeanos de fuera. Entra en la casa, sube las escaleras y habla con la gente que rodea la cama. Cuando entre Septimus, acepta su propuesta de entrar en la mente de Kline y comienza la siguiente parte de tu búsqueda.

Ve al Norte y escaleras arriba para llegar a la cueva. Entra en ella y esquiva las bolas de pinchos del pasadizo de la izquierda. Activa la placa de presión y recorre el pasadizo de la derecha. Esquiva de nuevo las bolas de pinchos para poder activar la placa. Luego avanza por el pasadizo central para activar la tercera y última placa, que abre la puerta de delante.

Ve al Sur siguiendo el camino hasta llegar a un punto de grabación. Guarda la partida y enfila el camino al Nordeste. Cruza la puerta de la cueva y dale a la palanca de la izquierda. Acércate a los dos pilares blancos y empújalos contra la pared. Sube las escaleras de la izquierda y ve a la derecha para darle a la segunda palanca. Cuando la piedra empiece a rodar a la izquierda, salta encima de ella. Sube las escaleras hacia el último interruptor y acciónalo hasta que el pedrusco se mueva a la izquierda. Cuando el pedrolo llegue a lo alto de las escaleras, dale al interruptor para que apunte al Norte. Esto llevará el canto rodado contra las rocas que obstruyen las escaleras, permitiéndote continuar. Cárgate a todas las criaturas que se teletransportan de esta área y acércate a las placas brillantes. Písalas todas para alzar los pilares del centro de la sala. Acércate al agujero, donde hay un pilar que no ha salido, y písalo. Aparecerá otra placa: actívala para subir el último pilar.

Recarga tu energía con la estatua y sube las escaleras. Cruza los pilares para llegar a la izquierda de la pantalla y dirígete al Norte. Mata a todas las criaturas que te encuentras y activa la placa brillante de delante del ataúd. Sal de esta área y vuelve afuera.

Ve al Sur y guarda de nuevo la partida. Cerca del punto de grabación hay una entrada recién abierta. Ve por ella para continuar tu búsqueda. Ve al Norte para tirarte por la plataforma y poder abrir el cofre que hay allí. Toma la llave y vuelve, por la escalera de caracol, al lugar por donde entraste. Sal de la torre y ve por la izquierda a la entrada.

Entra en la siguiente sección y cruza la cinta transportadora para llegar al otro lado. Empuja el pilar blanco a la placa de presión y pisa luego la otra para abrir la puerta que hay en lo alto de las escaleras. Sal por ella y tírate del saliente al que llegas. Liquida a todas las criaturas de esta sección, con cuidado de no mover ningún pilar blanco. Desplaza los pilares izquierdo y derecho de forma que el central quede atrapado en medio y empuja después al Norte el pilar de la derecha. Empuja al Sur el pilar que estaba en el centro, y a la derecha el que estaba a la izquierda. Usa los pilares para cruzar los huecos de la pasarela y sube las escaleras.

Ve al Norte de la siguiente sala y pisa la placa de presión. Corre enseguida a la placa brillante que aparece y písala también. Ve pisando las placas a medida que aparecen y al final se abrirá la puerta en lo alto de las escaleras; si desaparece una placa antes de que la actives, deberás salir de la sala y empezar de nuevo la tarea.

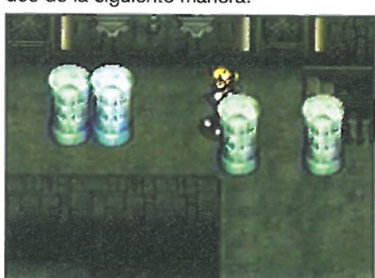
Cuando hayas pasado por la puerta abierta, empuja a la izquierda el pilar blanco. Súbete encima y pisa la plataforma elevada. Baja y activa el interruptor. Luego usa la cinta transportadora para alcanzar la plataforma recién formada. Desde ella, salta al Sur para caer en el cofre de la pantalla inferior. Toma la llave del cofre y vuelve sobre tus pasos para salir de vuelta al exterior.

Vete al rincón del Sudeste del mapa y entra en la cueva. Acércate al pilar blanco de la izquierda y empújalo al Norte para que quede sobre una placa de presión. Empuja al Norte el pilar superior de la derecha. Luego hazlo a la izquierda para que quede cerca del otro pilar. Empuja de nuevo al Norte el pilar, para que se pare sobre la placa de presión, y vuelve a la última placa de presión con Alundra. La puerta a lo alto de las escaleras se abrirá, así que puedes salir.

Empuja hacia arriba el pilar del rincón del Sudoeste para que se apoye en una placa. Empuja a la derecha el pilar que lo toca y acércate luego al pilar del rincón del Sudoeste. Empújalo hacia arriba, luego a la izquierda y por último otra vez abajo, a fin de activar la placa de la parte inferior de la pantalla.

Empuja al Norte el pilar de arriba a la derecha. Luego vuelve al último pilar y empújalo a la última placa. Salta a la bandeja alzada y se abrirá la puerta de encima de las escaleras.

En la siguiente sala, empuja los pilares de la izquierda para que queden distribuidos de la siguiente manera:



Empuja tres bloques juntos para alinearlos así:



Empuja el bloque del medio de los tres contra la pared del Norte. Luego mueve a la derecha el bloque del rincón Noroeste de la sala y, por último, empuja contra la pared el bloque izquierdo de los tres que pusiste en el centro.



Dispón los bloques a la izquierda, de forma que cuando empujes los restantes bloques de la derecha dibujes esta distribución:



Esta cueva lleva a la pesadilla. No parece muy acogedora...





Este demonio tiene una boca enorme y se te tragará entero si te acercas demasiado.




Tras cargarte al jefe, conocerás a un nuevo espíritu.

Arréale al jefe lagarto mientras se regenera para acabar con él rápidamente.

Las estatuas cobrarán vida a medida que te acerques a ellas. ¡Estáte al loro!

Destruye los dos bloques que están contra la pared y empuja hacia abajo los demás.



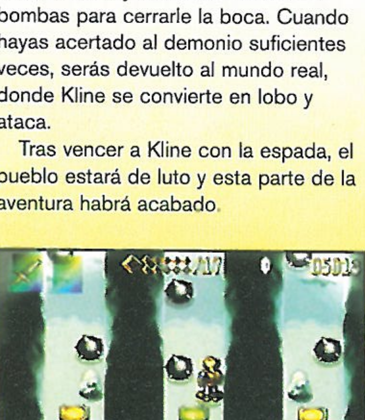
Empuja uno de los bloques restantes a la derecha y se activará el interruptor.

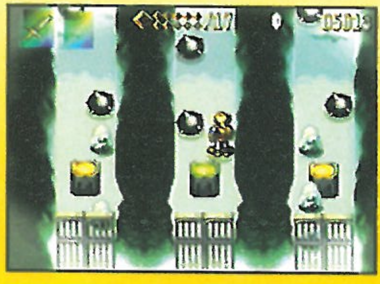
Ve por la pasarela y salta al cofre. Agénciate la llave para bajar otra vez las escaleras. Salta por la plataforma del centro de la sala y sube por la escalera. Sigue subiendo hasta llegar afuera una vez más. Ve por la pasarela y llegarás a una puerta. Abre la puerta con las tres llaves que recogiste y ve por ella.

Pasa por las cintas transportadoras y por los salientes, usando el botón de salto para esquivar las bolas de pinchos que caen. Ve a la entrada de lo alto de la sala y crúzala para entrar en una pasadizo nevado. Inspecciona la estatua del pasadizo y repondrás tu salud. Además se abrirá la puerta de detrás.

Verás a Kline en peligro de muerte por un atacante bestial. Para protegerlo debes ir ahí y luchar con esta horrible criatura. El demonio tiene dos formas de ataque. Puede escupir criaturas borrón contra ti, pero no suponen una gran amenaza. También puede absorberte a ti y a Kline hacia su boca, causando graves daños. Para pelar al demonio, debes usar la bombas. Tíralas al azar y la boca del demonio las aspirará cuando ataque. Cada dos impactos, la bestia cierra la boca, así que usa este respiro para alejar a Kline. Si te ves arrastrado a las fauces de la bestia, ponte a saltar para liberarte y suelta unas cuantas bombas para cerrarle la boca. Cuando hayas acertado al demonio suficientes veces, serás devuelto al mundo real, donde Kline se convierte en lobo y ataca.

Tras vencer a Kline con la espada, el pueblo estará de luto y esta parte de la aventura habrá acabado.





LA GUARIDA DEL REPTIL

Al despertar en el pueblo de Inoa, Jess te obsequia con un cuenco hecho por él. Tómalo y conversa con Jess, quien te hablará de la amenaza de los hombres lagarto. Abandona el pueblo por la puerta del Sur y ve por el Sudeste hacia el pantano de la oscuridad.

Una vez allí, sube a las islas para salir del agua y ábrete camino hasta el interruptor verde brillante. Debes lanzar el cuenco al interruptor para volverlo rojo y abrir la puerta de entrada a la guarida de los hombres lagarto. Hecho esto, acércate a la estatua del lagarto y cruza la entrada que hay allí.

Nada hacia la parte en la que haces pie y sube a lo alto de la plataforma de madera. Desde aquí salta a las plataformas móviles de la izquierda. Brinca a la primera plataforma de las dos más bajas y cruza a por el cofre. Recoge la hierba del cofre y ve hacia la palanca. Acciónala y salta de vuelta a las plataformas móviles. Ve a la plataforma móvil que está a medio nivel y te llevará al Sur. Salta desde la plataforma a la rampa de madera y da un brinco arriba a la izquierda, cerca de las estatuas de los hombres lagarto. Ve al Sur y sal de la cueva mediante las escaleras.

Mata a todos los hombres lagarto de la sala contigua y se abrirá la puerta de la parte superior, entre las dos estatuas. Crúzala y esquiva las púas. Acércate a la plataforma de la roca blanca y píllatela. Con la roca en tu poder, ve al exterior de la sala y por las plataformas de madera hasta llegar a la que hay enfrente de la palanca. Pon la roca blanca de manera que sobresalga del saliente y úsala para saltar hacia la palanca. Acciónala y vuelve pasando los pinchos a la sala donde derrotaste a los hombres lagarto. Ve a la derecha, elimina a las estatuas que te atacan y sube por la escalera en espiral.

Ve al Norte, dale a la palanca oculta entre las estatuas de los hombres lagarto y baja por la escalera que sale al descubierto. En la siguiente sala destruye un bloque de piedra de cada pila para formar unas escaleras y dirígete al Norte. Cuando llegues a las tres estatuas, ponte a lanzarles flechas. Saldrán tres hombres lagarto que te atacarán: ignóralos de momento y dedícate a destruir las estatuas. Cuando hayas eliminado estatuas y hombres lagarto, aparecerá una entrada en la pared de la izquierda.

Esquiva las bolas de fuego del siguiente pasadizo y dirígete al Sur. Entra en la siguiente sala y sube las escaleras que conducen a tres nuevas estatuas de lagartos. Destrúyelas como antes y mata a los hombres lagarto. Sal del saliente al Sur y ve al lado de la derecha de la plataforma junto al cofre. Toma la llave y desanda todo el camino hacia las plataformas móviles de la primera cueva.

Ve a la derecha de la cueva y sube a la plataforma de madera. Salta por las plataformas de madera y dirígete al saliente de la izquierda. Ve por el saliente y por detrás de la cascada hasta llegar a una puerta. Ábrela con la llave y baja las escaleras.

Ve al Sur y ábrete paso por los pilares a golpe de mayal para llegar al agua. Salta por el saliente y destruye las dos estatuas para abrir la entrada. En la siguiente sala debes destruir todas las estatuas para abrir la puerta. Sólo puedes lograrlo cuando éstas emiten un fulgor verde, así que debes calcular tus ataques en consecuencia.

Pasa por la puerta cuando la hayas descubierto y guarda la partida en la baldosa brillante. Ve al Norte y sube las escaleras. Destruye las dos estatuas de la siguiente sala para abrir otra puerta. Corre al máximo por el laberinto, eludiendo las bolas de fuego, y vete por la escalera del Oeste. Afana enseguida el tónico vigorizador del cofre de la siguiente sala. Luego pasa al esprint las estatuas para llegar a las escaleras, antes de que cobren vida y te ataquen.

Ignora la puerta cerrada de la siguiente sala y ve al Sudoeste por la puerta. Acércate a las estatuas de los hombres lagarto de la izquierda y ponte en el centro de un grupo de cuatro para que cobren vida. Retírate al puente y mátalas con el arco. Ve a otro grupo de cuatro estatuas y anímalas. Elimínalas también y sigue infundiendo vida a las estatuas hasta que estén todas destruidas. Usa uno de los podios para saltar al saliente de la parte baja de la sala. Ve por el saliente adonde antes viste el cofre y el interruptor. Toma el recipiente de vida del cofre y dale al interruptor. Vuelve a lo alto de la sala, salta a la plataforma recién construida y sube las escaleras.

Acércate al primer grupo de estatuas de la siguiente sala y aguarda a que ataquen los hombres lagarto. Mátalos y destruye las estatuas de las que salieron. Sube a un podio y da un brinco hacia la placa brillante. Actívala y ve por el Sur a otro conjunto de estatuas. Destruye la estatua cuando aparezca el hombre lagarto y usa entonces el podio para saltar a los bloques apilados. Desde allí, salta a la estatua y luego a la placa brillante. Písala para abrir la puerta de la derecha y sal por ella.

Destruye la pila de bloques del centro de la sala para revelar una placa brillante. Písala y todas las estatuas volverán a la vida y atacarán. Tras vencerlas a todas, las puertas se abrirán, permitiéndote vol-





ver a la sala anterior y salir por la entrada del Sur.

Cárgate todas las estatuas de hombres lagarto del pasadizo del Sur y baja las escaleras que aparecen. Destruye las tres estatuas que cobran vida y mata a todos los hombres lagarto de la sala contigua. Salta desde el podio a los bloques apilados al Norte de la sala. Desde allí, brinca al saliente y baja las escaleras. Luego evita a los hombres lagarto de la siguiente sala y vete sin más por la puerta de la pared izquierda.

Ve por el saliente hasta llegar a la palanca de la izquierda. Dale con la espada y salta a la plataforma móvil que ha aparecido. Selecciona el mayal y úsalo para activar el segundo interruptor al pasar junto a él. Brinca a la nueva plataforma móvil y salta desde ella a las escaleras de la parte inferior de la sala. Sube por ellas y cruza la puerta.

Avanza por el agua y hacia los bloques de piedra del Norte. Luego úsalos para llegar al saliente de encima. Ve a la izquierda y salta a los pilares de tres bloques de alto. Salta por el Norte al muelle de madera que hay en el agua; desde allí salta a la placa interruptor y actívala. Sube de nuevo al saliente y vete por la salida del Norte que ha salido al descubierto.

Destruye la estatua central del grupo de lo alto de la pantalla y liquida a todos los hombres lagarto que te atacan. Salta al podio y tira una bomba a la estatua grande del fondo de la cueva. Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a la sala de la plataforma móvil sobre los pinchos. Baja las escaleras y ve a la derecha. Recarga tu salud con la baldosa de en medio de las cuatro piedras y ve con cautela a la siguiente parte de las cuevas.

Cárgate todas las estatuas que atacan y cruza por los podios para llegar a la puerta de la izquierda. Tira bombas a la grieta de la pared del Norte hasta que se abra. Mata a la horda de hombre lagarto que salen como churros por el hueco (las bombas van bien con este grupo de reptiles). Cuando estén todos muertos, agénciate la llave del cofre que cae del agujero. Vuelve hasta la cueva de la puerta cerrada (justo antes de la sala del puente) y crúzala.

Repón tu salud y entra en la sala de la izquierda. Acércate a la estatua grande del centro de la sala y te atacará. Mata a los dos hombres lagarto que primero te escupen baba, ya que pueden resultar peligrosos. No te preocupes demasiado por los espadachines, ya que se regeneran cuando los matas. Mantén la espada cargada y evita a los hombres lagarto para poder arremeter contra su maestro con un ataque potente. Cuando le hayas acertado lo bastante con la espada cargada, intentará recuperar su energía. Cuando se ponga oscuro, corre a pegarle cortes con tu arma. Ve golpeándolo cuando intente regenerarse y al final sucumbirá a tus embates.



Cuando te alces victorioso, aparecerá otro espíritu y dirá algunas palabras. Cuando haya acabado, sube por el lado Noroeste de la cueva y abre los dos cofres. Contienen el pergamino de fuego y el emblema de zafiro. Tómalos ambos y recorre el pasadizo de abajo a la izquierda. Éste conduce a un punto de regeneración que deberías usar. Pisa el teletransportador cuando hayas acabado y entra en la sala repleta de borrones. Pásalos corriendo y sube por la escalera del lado izquierdo de la cueva. En lo alto de la escalera hay un teletransportador que lleva afuera; písalo y vuelve después al pueblo.

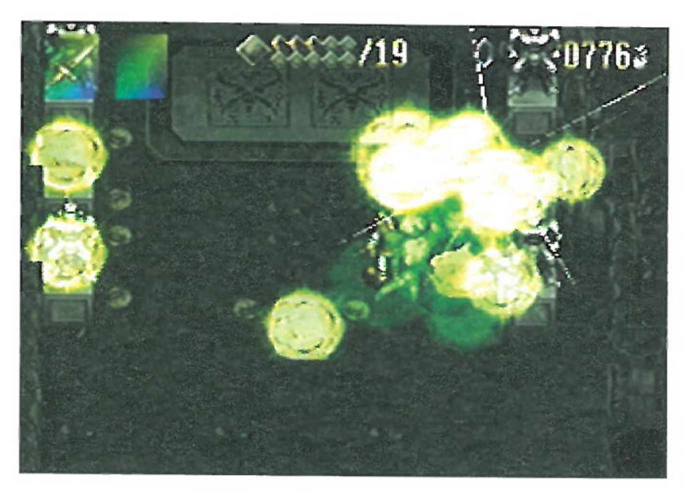


EL SUEÑO DE GILES

Jess te saluda al regresar al pueblo. Escucha lo que te dice y guarda la partida. Ve a casa de Giles y habla con su hermana. Entra en la casa y habla con los personajes de la sala. Cuando te lo indiquen, entra en el sueño de Giles.

Ve al Norte por las dos puertas hasta llegar a una sala que contiene una gran bola de pinchos. Al entrar, la puerta de detrás de ti se cierra y caen criaturas que te atacan. Acaba con todas y caerá un cofre. El cofre atacará tras unos segundos, así que no intentes examinarlo. Una vez derrotado el cofre, aparece un interruptor. Písalo y vuelve a la sala de inicio. El bloque de hormigón que había allí ya no estará y aparecerá una escalera.

Baja por ellas y mata al borrón de la siguiente sala. Entonces aparece un pote: brinca encima de él y hacia el saliente del interruptor. Si no subes al pote lo bastante rápido, deberás salir de la estancia y probar otra vez. Cuando hayas activado el interruptor, ve al piso de arriba y por la nueva puerta que ha aparecido a la derecha.



El dios lagarto está muerto. ¡Es el momento de tomar algo!

Ve al Norte y empuja el bloque de hormigón por el borde de la plataforma para cubrir el hueco. Cruza los otros huecos usando el mismo método a fin de llegar a la entrada de arriba a la derecha.

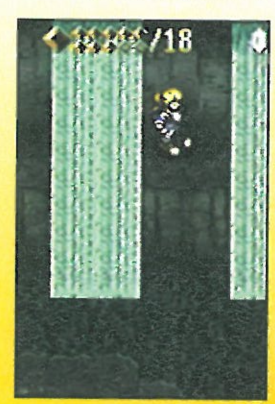
Ve al Norte y usa el punto de grabación. Luego golpea con el mayal los dos bloques de hormigón de la izquierda para que caigan al hueco. Ve a la izquierda y cruza el hueco. Golpea el interruptor de la pared con el mayal. El saliente de debajo desaparecerá, dejándote andando sobre el aire. Usa los barriles de la sala de debajo para cruzar hacia la plataforma de teletransporte y vuelve a la sala de la que caíste.

Ponte en medio de los dos bloques de hormigón como antes pero esta vez golpéalos ambos con el mayal hacia sus respectivos agujeros. Ve al exterior de la sala, usando los bloques para cubrir los huecos y vete a la parte superior derecha. Golpea el interruptor con el mayal y vuelve por el bloque. Ve a través del hueco que se ha abierto en la pared del Norte.

Mata a todas las criaturas que aparecen para abrir el muro de delante. Ve al Norte y golpea el orbe brillante del centro de la sala. Otro orbe se pondrá a brillar: golpéalo y sigue golpeando los orbes brillantes hasta que estén todos encendidos. Aparecerá una plataforma de teletransporte en el estrado elevado. Písalo y serás teletransportado a una sala con dos cabezas de piedra.

Ve al Norte y esquiva a un lado los pedruscos que caen por las escaleras. Sal por la puerta del Norte y golpea el orbe de arriba a la izquierda. Corre enseguida a golpear el orbe de abajo a la derecha, el de abajo a la izquierda y por último el de arriba a la derecha. Hecho

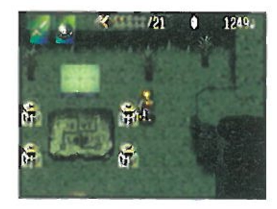
Ve tras la cascada para encontrar un pasaje secreto.

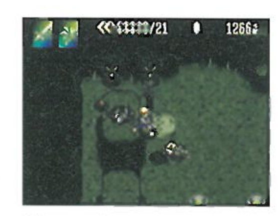







Usa los botes que te dan para quemar los arbustos que obstaculizan tu camino.


Levanta las palancas que rodean el símbolo del Sanskrit para bajar la plataforma.


Cárgate el generador de monstruos para evitar que salga una manada de avispas mortales.


Usa la plataforma omnidireccional para cruzar por los pinchos y llegar sano y salvo.



esto, toma el bloque de hielo del centro de la sala y corre a la izquierda por debajo de los bloques de piedra elevados. Acércate al podio y tira el hielo contra él. Tira a la izquierda al caer a la cueva de debajo.

Toma el bloque de hielo tras caer y salta el hueco para llegar al cofre. Ponte en lo alto del cofre y salta por el abismo de la derecha. Corre por la parte de detrás de las dos cabezas del siguiente corredor para que no se cierre la puerta de la derecha y pasa corriendo las tres bolas de pinchos. Tira el bloque a lo alto del podio de la siguiente sala y déjate caer por el agujero.

Mata a todas las criaturas que aparecen y caerá un bloque de hielo. Ponlo en el podio de lo alto de la sala y aguanta ↑ a para caer en un saliente sobre un foso. Ve al Norte por la puerta y zurra a los dos demonios teletransportantes que se ocultan allí. Vuelve afuera y baja de un salto a la pila de rocas de la izquierda. Ve a la izquierda desde allí y cruza la primera puerta que te encuentras (las otras contienen objetos de bonificación).

Ve por las escaleras y hacia la serie de placas de presión. Ve hacia la fila de placas que te queda más cerca y pisa la segunda desde arriba. Ve a la siguiente fila y pisa la placa de debajo del todo. Vete a la fila del fondo a la izquierda y pisa la segunda placa desde abajo. Ve a la segunda fila desde la izquierda y activa la placa de presión de arriba del todo. Ahora estarán todas las placas encendidas y se abrirá la entrada de la parte superior.

Haz trizas a los hombres de barro de la siguiente sala y sal por la puerta del lado izquierdo. Sigue el pasadizo y sube las escaleras ocultas para llegar a la primera placa de presión. Cuando hayas pisado la primera placa, aparecerán otras dos: salta sobre ellas antes de que desaparezcan. Cuando lo hayas conseguido, la pared de la derecha se esfumará. Ve por esta sección recién abierta y salta el primer hueco. Tírate por el hueco estrecho del centro y toma el bloque de hielo tras caer. Vete del estrado en el que estás y deja caer el bloque de hielo a un lugar seguro. Mata a todos los hombres de barro para abrir la puerta de la parte inferior de la sección. Recoge el bloque de hielo, ve al Sur y luego al Oeste, más allá de las bolas de pinchos. Deja caer el bloque de hielo sobre el podio que encuentras y luego tírate a la sala de debajo.



Elimina a todos los hombres de barro junto a la máquina de bolas de fuego y se abrirá la puerta de la izquierda. Crúzala y hazte con los power-ups. Vuelve a la máquina de bolas de fuego y mata a las nuevas criaturas que hay aquí. La puerta de la pared del Norte se abre cuando están todas muertas. Crúzala y ve hacia las dos estatuas en lo alto de la sala. Al acercarte a ellas, las estatuas de la parte baja de la sala cobrarán vida y atacarán. Mata a los demonios con bombas y se abrirá la puerta de la parte superior.

Sal por la puerta del Norte y sube las escaleras. Descubrirás el cuerpo de Giles en una cueva. Aparecerá el demonio al que combatiste en la pesadilla de Kline: debes proteger a Giles a toda costa. Usa las mismas tácticas de antes para derrotarlo. Esta vez, no obstante, harán falta tres bombas para hacerle cerrar la bocaza. Tras unos 30 impactos, la sanguijuela de almas fallecerá, otorgándote el mérito de tan atrevido rescate.

MAGYSCAR

Ve por el Norte a Magyscar y entra en el templo. Habla con los aldeanos de dentro y escucha lo que dice Jess. Cuando éste se vaya, ve a la parte trasera de la cueva. Salta y golpea la piedra del águila con el mayal para abrir la ruta a Magyscar.

Toma una de las jarras ardientes de la cueva. Salta al saliente y quema el arbusto con la jarra. Ve a la derecha y tírate del saliente. Guarda la partida en este instante en el centro de la sala y recoge la jarra ardiente. Vuelve al saliente de la plataforma móvil y súbete a ella. Salta por el Sur y quema el espino de ahí para despejar la entrada. Ve por la entrada a la nueva sección.

Destruye al hombre de barro que bloquea el saliente y salta a la plataforma omnidireccional. Dirige la plataforma a la izquierda y esquiva las bolas de pinchos que salen del suelo. Salta al saliente de la escalera larga y sube por ella hasta estar casi arriba de todo. Ve a la izquierda y pasa luego por la entrada.

Dale una paliza al hombre de barro de guardia y apila los barriles cerca del saliente de la izquierda. Toma la jarra ardiente de más allá del saliente y salta otra vez abajo. Quema los arbustos con la jarra ardiente y tira los barriles a la parte superior de la saliente de la izquierda. Sube por la escalera y tírate al saliente de los barriles desde arriba. Lanza los barriles al siguiente saliente, déjate caer y sube de nuevo por la escalera. Usa los barriles para alcanzar el pequeño saliente de la izquierda. Salta hacia arriba y pisa la placa interruptor. Pasa corriendo las bolas de pinchos y hazte con la llave del cofre de la derecha.

Vuelve al punto de grabación y repón tu salud. Salta los pinchos de la derecha y abre la puerta de allí. Crúzala y despacha a los monstruos para hacer aparecer una palanca. Acciona el interruptor, encamínate al Noroeste y sube por la escalera. Ve por el exterior de la sala hasta llegar a las dos plataforma del Sur. Crúzalas y acércate a la palanca pero no te dejes caer. Usa una bomba para accionar el interruptor y cruza entonces las plataformas reajustadas para pode salir por arriba a la derecha.

Salta a la plataforma móvil y cruza la puerta al Sur. Toma una jarra ardiente y dirígete por la izquierda a por el cofre. Quema los espinos que rodean el cofre para poder echarle el guante a la llave de su interior.

Cruza la puerta del Sur y pasa por entre las bolas giratorias. Ve por la puerta del Este cuando hayas examinado el cofre. Ve a lo alto de la cueva, pasada la placa interruptor, y abre la puerta oculta con la llave. Entra en la sala y toma la llave del cofre después de haber examinado los arbustos. Vuelve a al placa interruptor de la sala anterior y písala. Recorre el pasadizo de las trampas de bolas de pinchos, ahora levantadas. Mata a toda las criaturas del final del corredor para que descienda la plataforma. Pisa la plataforma, mata a los hombres de barro del siguiente saliente y pisa la plataforma



cuando baje. Usa una llave para abrir la puerta de la parte superior y sal por ella.

En la siguiente cueva, haz que las tortugas incendien los arbustos por ti; intenta conseguir que se vayan al rincón superior izquierdo para dejar al descubierto el interruptor que hay allí. Písalo para que caiga una jarra y mata a todas las tortugas. Usa la jarra para llegar al saliente alto y luego usa la plataforma para salir de la estancia.

Ábrete paso a la izquierda por el corredor y agarra la jarra ardiente. Lánzala contra el arbusto del pasadizo de la derecha y métete en la plataforma de teletransporte. Toma el oro del cofre y avanza por el siguiente teletransportador.

Ve al Norte para tirarte por el saliente y avanza al Este. Ve hacia la plataforma omnidireccional y úsala para llegar al cofre del rincón del Sudoeste. Píllate la llave del cofre, ve por el Norte al saliente y ábrete paso hasta el teletransportador del rincón superior derecho.

Quema el arbusto de debajo para poder llegar al pasadizo y entra otra vez en el teletransportador de la derecha. Desde el saliente alto, salta a la izquierda para llegar al precipicio de las jarras. Abre la puerta de la pared del Norte y abandona esta sección.

Sube por las escaleras y mata a los hombres de barro de la siguiente cueva. Recorre el pasadizo de la derecha al llegar a lo alto de la pasarela y sigue andando a la derecha. Tírate por el hueco y vete por la puerta de la pared del Sur. Toma la jarra de la derecha. Ve al Sur e incinera el arbusto que te corta el paso. Toma la siguiente jarra llameante y empléala para llegar a la puerta de la pared del Sur.

Cruza las plataformas blancas para llegar a la parte baja de la pantalla y ve a la puerta del fondo. Usa la antorcha para quemar el camino que lleva al cofre del Norte antes de salir mediante la puerta del Sur. Acaba con los dos generadores de monstruos a cada lado de la pantalla para que dejen de producir criaturas. Ponte en la plataforma omnidireccional y dirígela hacia el rincón del Sudeste. Usa una bomba para destruir la losa gris y salta a través del agujero abierto. Ve a la derecha y sal por el teletransportador. Pisa la placa de presión al reaparecer y cruza la puerta que se revela a la izquierda.

Ahora estás en una sala con cuatro palancas y un símbolo grabado al aguafuerte en el suelo. Vete por la puerta de arriba a la izquierda para encontrarte en una sala similar. Pasa por el teletransportador del rincón del Sudoeste y ve al Sur cuando te rematerialices. Te hallarás en una sala con cuatro antorchas en el centro. Cruza los pinchos usando los escalones y recoge las antorchas para poder encender los pilares de cada rincón de la sala. Cuando estén todos encendidos, vuelve al monolito del centro y examínalo. Recibirás una indicación acerca de cómo colocar la palanca del Sudoeste. Hecho esto, regresa al Norte y vuelve a pasar por el teletransportador.

Ve al teletransportador del Noroeste y písalo. Ve al Sur hasta hallar otra sala con un monolito. Tírate al saliente de las dos jarras llameantes. Pasa con cuidado el arbusto que separa las jarras y recoge la de la izquierda. Arrójala contra los arbustos de la izquierda para deshacerte de ellos. Vuelve a la otra jarra llameante del saliente y recógela. Pasa otra vez el arbusto con tiento hasta llegar a las escaleras que llevan a la palanca. Lanza la jarra contra los arbustos que bloquean la palanca. Luego vuelve al saliente más alto y recoge la última jarra. Déjate caer y sube las escaleras que llevan a la palanca. Usa la jarra para carbonizar el último arbusto y dale al interruptor. Acércate al monolito, descubre la posición de la palanca del Noroeste y vuelve a la sala de las cuatro plataformas de teletransporte.

Pasa por el teletransportador del Sudeste y ve a la sala de debajo. Toma enseguida la primera jarra llameante y tírala, dando un brinco, contra el pilar del Este. Toma la segunda jarra y lánzala contra el pilar del Norte. Hazte con la tercera jarra y salta para tirarla al pilar del Oeste. Recoge la última jarra llameante, procurando evitar a los hombres de barro y déjate caer para poder arrojarla contra el último pilar. Hecho esto, examina el monolito. Luego vuelve a la sala de las cuatro plataformas de teletransporte.

Cruza el último teletransportador al Nordeste y ve por el Sur a la cueva principal. Ve en la plataforma omnidireccional a los generadores de monstruos y destrúyelos. Usa las jarras llameantes que caen para encender los cuatro pilares. Lee el monolito para enterarte de la posición del último interruptor y vuelve a la sala de los cuatro interruptores.

Pon la palanca del Noroeste de forma que apunte a la derecha; la del Sudoeste apuntando hacia arriba la del Nordeste a la izquierda y la del Sudeste hacia abajo. Cuando todas las palancas estén en la posición correcta, la plataforma de encima caerá, permitiéndote saltar encima de ella.

Ve en la plataforma a la nueva cueva. Salta a la plataforma flotante que aparece sobre el agujero de delante de ti. Ve saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a la puerta de arriba de todo y sal por ella.

Corre hacia la pasarela que cae y salta a por el barril. Recógelo y tíralo al saliente de debajo. Toma la jarra ardiente y corre al precipicio del fondo a la derecha. Salta para tirar la jarra al arbusto del Norte y destruirlo. Luego vuelve y toma el barril. Úsalo para llegar al saliente de la derecha y sal a través de la puerta de la parte superior.

Muévete a izquierda y derecha para esquivar las letales bolas de pinchos y cruza la entrada del Norte. Salta a la plataforma omnidireccional de la sala adyacente y cruza hacia la puerta del Norte. Crúzala y sube por la escalera para llegar a las jarras llameantes de debajo. Usa la primera para abrir un camino hacia la segunda. Recoge la segunda jarra, sube las escaleras y descubre el cofre que hay ahí. Toma la llave del cofre y sal por la puerta del Sur.

Toma una de las jarras ardientes del saliente de cerca de la puerta. Pisa la plataforma omnidireccional y ve, con cuidado, a la derecha. Quema el arbusto que bloquea las escaleras y usa la llave para abrir la puerta de arriba del todo.

Mata a todas las criaturas de la siguiente sala y caerán cuatro antorchas desde arriba. Úsalas para destruir el arbusto de la derecha que bloquea el foso que hay allí. Tírate por el agujero y prepárate a luchar con el gusano del cadáver.

Para acabar con el gusano del cadáver, usa la espada a máxima potencia para atacar los segmentos de su cuerpo (salvo la cabeza y la cola). Cuando todos los segmentos se hayan vuelto marrones, golpea a la criatura en la cabeza hasta que emita destellos. El gusano se curará y deberás repetir todo el proceso. Tras haberle acertado al gusano en la cabeza unas diez veces, explotará.

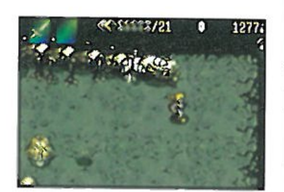
Examina los dos cofres que caen a fin de hacerte con el pergamino del viento. Acto seguido todo se desvanecerá y despertarás en una cama del pueblo.

CONTINUARÁ...

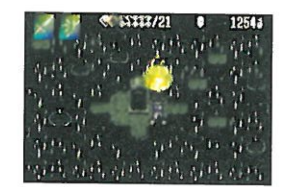
En el número 8 de *PlanetStation* seguiremos avanzando por el universo de *Alundra*, así que ¡no te quedes tirado!



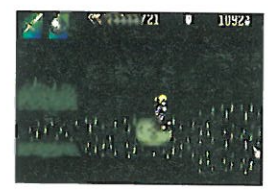
Machaca la cabeza del ciempiés cuando todos los segmentos de su cuerpo estén de color marrón.



No te pares a cargarte los huevos del ciempiés: si lo haces, pondrá más y listo.



Esquiva el agua para encender las antorchas. Cuando estén todas encendidas, lee el monolito central.



Usa la plataforma omnidireccional para cruzar por los pinchos y llegar sano y salvo.





periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

WIRELESS DUAL CONTROLLER

Editor:	**Pelican**
Distribuidor:	**Shine Star**
Precio:	**5.990 pesetas**

Estos mandos son bastante feos, pero cumplen su función principal –evitar líos de cables– y se comportan algo mejor que otros modelos que hemos visto en el pasado (véase el número 3 de *Planet*). Por una parte, tienen la buena costumbre de apagarse automáticamente al cabo de 45 segundos de inactividad y, por otra, tienen una precisión más que aceptable. Además, son más económicos que sus competidores.

El paquete incluye dos mandos digitales (los sticks y el Dual Shock se chuparían las pilas en un abrir y cerrar de ojos), un receptor y un papelito remotamente parecido a un manual. Éste no especifica ni la duración media de las baterías ni la distancia máxima/mínima operativa de los mandos, aunque en nuestras pruebas hemos comprobado que las pilas llegan a durar horas y que, en condiciones normales, los mandos funcionan bien a distancias de entre cero y cuatro metros. No está mal para un dispositivo de rayos infrarrojos, pero sería mejor si funcionase por radiofrecuencia, ya que así las obstrucciones físicas (ya sabes: tu primito de cinco años que pasa por ahí o el jugador número 2 que intenta boicotearte deliberadamente) no interrumpirían la comunicación entre el controlador y la consola.

Por último, hay que señalar que no se puede combinar un mando inalámbrico con otro normal –ni utilizar un Multi-Tap– porque el receptor tiene que estar conectado a los dos puertos a la vez: o todos sin cables, o tiramos la consola al río.

puntuación



DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

Editor:	**Mad Catz**
Distribuidor:	**Shine Star**
Precio:	**Consultar**

¿Por qué los fabricantes siguen inundando las tiendas con más y más controladores analógicos? Al analizar casi todos los nuevos modelos no se nos ocurre ninguna respuesta razonable. Sin embargo, a veces suena la flauta y llega a nuestras manos un controlador que justifica el espacio que ocupa sobre la Tierra.

El Dual Force Analog tiene unos botones de respuesta firme, unos sticks analógicos de muy buena calidad y un recubrimiento de goma rugosa con forma más o menos anatómica en la parte posterior. Además de los de Start, Select, Slow y Turbo, un quinto botón permite seleccionar el modo de funcionamiento: digital, Dual Shock y NegCon.

Al funcionar en modo digital, el Dual Force tiene una prestación que muy pocos mandos ofrecen: permite utilizar los sticks en lugar de la cruceta y los botones de acción en los títulos carentes de compatibilidad analógica, lo que puede resultar muy útil en títulos como *Tekken 3*, *Tenchu* o –como se apresura a recordarnos nuestro dire, el único aficionado que tiene este juego en todo el mundo– *Libero Grande*. Por otro lado, la emulación NegCon ha ofrecido muy buenos resultados en nuestras pruebas con *Colin McRae*.

La vibración se siente bien y resulta convincente en los títulos que pegan trallazos secos y rápidos, como *TOCA 2* o *Tomb Raider III*, pero lo hemos sometido a la prueba de fuego: la escena del helicóptero de *Metal Gear Solid*, una secuencia en la que se percibe un clarísimo efecto de vibración en estéreo. Y el resultado es que no ha mantenido el tipo; en lugar de una transición suave de izquierda a derecha y un *crescendo* progresivo de la vibración, el efecto Dual Shock se interrumpe al pasar de un motor al otro y al incrementarse la intensidad. Es una lástima, porque de no ser por esto, el Dual Force Analog podría haber alcanzado los 4 o 4,5 planetas.



PLAYSTICK



Editor:	**Project Design**
Distribuidor:	**I-Man**
Precio:	**1.000 pesetas**

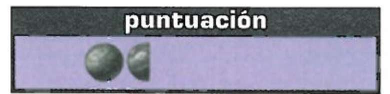
La mayoría de los usuarios veteranos de PlayStation ya se han comprado un Dual Shock y tienen los viejos pads digitales arrinconados en un cajón. Pero aun así se pueden rescatar, ya que este periférico convierte la cruceta de toda la vida en un flamante stick para jugar con acción de 360 grados.

Lo único que hay que hacer es colocar una base de plástico que se sujeta con una especie de *wonderbra* de goma. A continuación ya podemos insertar una de las cuatro modelos de joystick que son, a saber: arcade, champiñón, pala y disco.

La idea no es mala y el precio no es exagerado, pero no podemos negar la evidencia de que este invento no deja de ser un parche algo chapucero que no tiene, ni de lejos, el tacto y la maniobrabilidad de un mando analógico como Dios manda.

Así pues, ya podéis despediros de la "genuina sensación arcade" y la "velocidad y precisión" que prometen sus fabricantes en la caja del producto. Lo que se tercia es dar la bienvenida a los crujimientos de plástico y a una exactitud de control similar a la de una escopeta de feria.

Por último, y por si lo dicho fuera poco, las medidas del invento sólo se ajustan al pad oficial y a los clónicos exactos; si lo intentas encajar en otro periférico, es posible que veas cómo se hacen astillas las 1.000 pelas que cuesta el artilugio.



PSX COMPRESSOR

Editor:	Nu-gen
Distribuidor:	Shine Star
Precio:	3.990 pesetas

Este aparato, que promete comprimir 4 MB en una tarjeta de un *mega*, ha sido pensado para que ya no necesites tener tropecientas tarjetas de memoria. En función de cómo sean los archivos guardados, incluso es capaz de almacenar hasta 120 bloques de información (el equivalente de 8 MB). Las funciones del compresor se controlan mediante el pad, y una pantallita LCD va indicando las diferentes acciones que el jugador lleva a cabo en cada momento: formato, compresión, reconstrucción de datos...

Por lo que hemos podido probar, el PSX Compressor funciona sin problemas hasta llenar las primeras cuatro páginas (cada una tiene una capacidad de 1 MB). Las cuatro restantes comienzan a presentar problemas de desbordamiento, con lo cual en contadas ocasiones se pueden llegar a almacenar los 120 bloques posibles.

Pero ¿merece la pena gastarse lo que cuestan dos tarjetas normales en un producto que, para funcionar, requiere usar una *memory* aparte? ¿Compensan las 4.000 del ala, cuando por el mismo precio ya tenemos dos tarjetas? Además, Los datos comprimidos en tarjetas PSX nunca son del todo fiables.



Eso sí: como entretenimiento, el PSX Compressor supera con mucho algunos de los juegos para Play-Station, ya que nos pasaremos horas y horas luchando contra el escueto manual de instrucciones hasta que consigamos dominar mínimamente su funcionamiento.

puntuación



STING RAY TURBO SHOCK

Editor:	Pelican
Distribuidor:	Shine Star
Precio:	12.990 pesetas

Cuando recibimos el Sting Ray Turbo Shock nos asaltó una fuerte sensación de *dejà vu*. El freno de mano, los pedales, la disposición de los botones... todo es prácticamente idéntico al PS Twin Turbo que analizamos en el número 5 de *PlanetStation*. Por lo tanto, los pros y contras son casi idénticos.

El principal defecto del volante es que presenta una ligera brusquedad de giro. Entre las virtudes hay que reseñar que todos sus complementos (pedales, cambio y freno de mano) son muy aparentes y causan una impresión general muy buena.

La única diferencia que hemos detectado entre el Sting Ray y su *doppelganger* es que la función vibratoria está más lograda en el primero que en el segundo. Pero esto no significa que en el que aquí analizamos esté suficientemente lograda como para decir que el volante es, en general, mejor que el otro.

Eso sí: el Sting Ray nos parece igual de difícil de instalar que su hermano gemelo. El problema es que el pedal del freno y el freno de mano corresponden a un mismo botón del pad, por lo que no queda más remedio que utilizar la liosa función programadora del volante para diferenciarlos. Una pega no demasiado importante a la larga, pero que empaña la valoración de un periférico que, sin llegar a ser magnífico, es realmente bueno.



puntuación

MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL

Editor:	Mad Catz
Distribuidor:	Shine Star
Precio:	12.990 pesetas

En el número cinco de *PlanetStation* analizamos el antecesor de este Dual Force Wheel, el clásico y compacto volante de Mad Catz que, aunque en su momento fue toda una revolución, con el tiempo quedó bastante superado por otros modelos.

Este mes ha llegado a nuestra Redacción la nueva versión de este controlador de conducción, cuyo diseño y comportamiento son básicamente iguales a los del antiguo. Aunque la respuesta es bastante buena, la manejabilidad en las curvas deja bastante que desear, con lo que tras girar el coche sólo se puede estabilizar a base de volantazos. Los pedales responden de forma aceptable, si bien el cambio de marchas es algo 'duro de oído' y el freno de mano… sigue echándose de menos.

¿Cuáles son las novedades entonces? La primera, que este volante incluye vibración. O algo remotamente parecido, vaya, puesto que incluso en las curvas más cerradas nuestras manos sólo han notado un pequeño hormigueo difícil de calificar. Y encima, ¡a pilas!

La segunda novedad es más aparatosa: el Mad Catz incluye una gloriosa funda de piel 100% imitación que se fija al volante mediante un cordón y un alfiler de plástico incluidos en el *pack*. Evidentemente, éstas no son las mejoras más adecuadas para superar la calidad global del volante original.



puntuación





FINAL ZAO VII: THE ADVENTURE

Hasta el infinito y más allá, mucho más...

Resumen de lo publicado: Zao, indómito plataformas, videojuego rebelde y pesadilla del Game Master, está a punto de hacer historia escapándose del plano Mundo Juego...

Está bien. Vete,Zao, márchate....

Viaja libre...

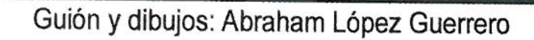
No, no espero que lo entiendas. Ni yo mismo lo entiendo. Pero te molo por lo que soy, y si lo que soy me hace marcharme...

...los dos tenemos que aceptarlo, ¿Sabes, Leva, cuál es la diferencia...

...entre Mickey Mouse y Mighty Zao VII?

Mickey es un ratón de dibujos animados... y yo sólo soy un programa de ordenador...

Y no me olvides...


Guión y dibujos: Abraham López Guerrero

A la verdadera Leva...

SUSCRÍBETE A

PLANET STATION



..Y GANA UN CONTROLADOR PARA TU PLAYSTATION ¡¡DE MARCA *PLANETSTATION*!!

¡¡SIN SORTEO!!
¡¡SIN TRAMPA!!
¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!
¡¡REGALO SEGURO!!

Editorial Aurum garantiza el envío del **REGALO SEGURO** que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

ADEMÁS, TE AHORRARÁS UN 15% SOBRE EL PRECIO DE PORTADA ¡PAGA 10 REVISTAS Y TE REGALAMOS 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.



Cupón de suscripción a 

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:..
Apellidos:...
Dirección:.................................... Nº:......... Piso:.....
Código postal:.............. Población:..........................
Provincia:.............................
Teléfono:.............................

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
....
Caducidad:..............................
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... Código postal..........................
Población ....
Provincia ....

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:...

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

.........................., a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE *PLANETSTATION*

ANALIZAMOS GEX 3 DEEP COVER GECKO Y SEGUIMOS A NUESTRA LAGARTIJA FAVORITA EN SU OPERACIÓN DE RESCATE DE LA TURGENTE AGENTE ESPECIAL XTRA, LA "EX-VIGILANTA DE LA PLAYA" MARLIECE. POR MUCHO QUE SE DISFRACE DE SNOWBOARDER, DE CLINT EASTWOOD, DE SHERLOCK HOLMES, DE GENERAL PATTON O DE ISABEL PANTOJA, ¡¡NO SE LIBRARÁ DE NOSOTROS!!

• ¡¡¡PREPÁRATE PARA CORRER A TODA PASTILLA POR LA CALZADA, POR LAS PAREDES Y POR EL TECHO CON LA SUPERGUÍA DE ROLLCAGE!!! Y PREPARA CALZONCILLOS LIMPIOS PARA DESPUÉS...

• ...PORQUE, CON EL *LIBRO DE RUTA* DE RIDGE RACER TYPE 4, ¡¡¡ALCANZARÁS VELOCIDADES SUPERSÓNICAS MIENTRAS TUS RUEDAS ECHAN HUMO DE TANTO DERRAPAR Y TANTO TROMPO!!! NO TE DARÁ TIEMPO A APRENDERTE LA CARRERA DE MEMORIA, PORQUE TE ENSEÑAREMOS ¡¡¡TODOS LOS COCHES Y TODOS LOS CIRCUITOS SECRETOS!!!

• SNAKE SE SOLTARÁ EL PELO COMO UNA BOLLYCAO Y SE ABRIRÁ PASO A MISILAZO LIMPIO EN LA TERCERA Y ÚLTIMA PARTE DE NUESTRA GUÍA DE METAL GEAR SOLID, QUE ES TAN COMPLETA QUE PARA VER LA ACCIÓN DE MÁS CERCA TENDRÍAS QUE IRTE A ALASKA.

• ¿TODAVÍA TE QUEDAN GANAS DE MARCHA? CON EL LIBRO DE RUTA DE MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER PODRÁS REPARTIR LEÑA HASTA CANSARTE CON TODOS LOS GOLPES, MOVIMIENTOS ESPECIALES, PERSONAJES Y SECRETOS DE ESTE *VIAJE'M UP*.

• SI PREFIERES DARLE PATADAS A UN BALÓN QUE A SPIDERMAN, ENCONTRARÁS EN LA GUÍA DE UEFA CHAMPIONS LEAGUE TODO LO QUE NECESITES SABER PARA PROCLAMARTE CAMPEÓN DE EUROPA. ¡QUE LORENZO SANZ, VAN GAAL Y COMPAÑÍA SE ENTEREN DE CÓMO HAY QUE HACER LAS COSAS!

• SI APARTE DE EUROPA TAMBIÉN QUIERES CONQUISTAR EL MUNDO ENTERO, CON NUESTRAS GUÍAS COMPLETAS DE CIVILIZATION II Y GLOBAL DOMINATION NO TENDRÁS QUE ESTRUJARTE TANTO LAS MENINGES PARA DESCUBRIR LA MEJOR ESTRATEGIA.

• POR SI FUERA POCO...
EN EL NÚMERO 8 DE *PLANETSTATION* ENCONTRARÁS LAS NOTICIAS MÁS IMPORTANTES, LOS ANÁLISIS DE JUEGOS Y ACCESORIOS MÁS HONESTOS E IMPARCIALES Y LOS PREVIEWS MÁS CANDENTES DEL PLANETA PSX.

A la venta en TOYS "R" US, Grandes Almacenes y tiendas especializadas

ARDISTEL, S.L.

C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

BLAZE

Nº 1 EN EUROPA

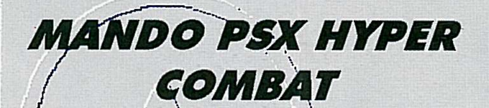


MANDO CYBER SHOCK



MANDO DUO SHOCK PLUS

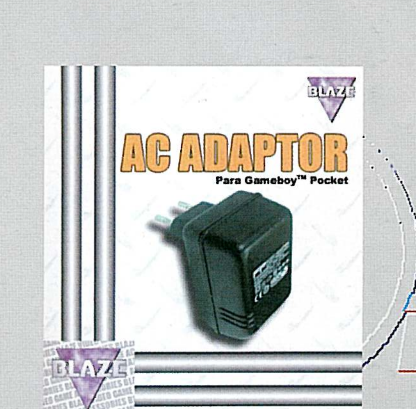






MANDO PSX HYPER

PROTECTOR GB POCKET



ADAPTADOR CORRIENTE GB POCKET Y COLOR



MULTIBOY GB POCKET



- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES*
- 4 MB 60 BLOQUES*

* SIN COMPRESION DE DATOS



HYPER N64

PARA PLAY STATION Y SATURN

9,5

PISTOLA SCORPION